FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 8.50
AGO - SEP 2008



MANGA, ANIME Y CULTURA ORIENTAL

REDESCUBRIMOS A LA ROSA DE VERSALLES

TE PRESENTAMOS A BENJAMIN

NANA: SHOJO AL RITMO DEL J-ROCK

todo sobre
death note

SUPLEMENTO **SAINT SEIYA** PARA COLECCIONAR


ISSN 1851-6904
9 771851 690009 00003


VENTA MAYORISTA ESPECIALIZADA A COMIQUERIAS DE TODO EL PAIS
¡VISITÁ NUESTRA WEB CON MÁS DE 2500 PRODUCTOS ONLINE!
DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...
NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE
RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM



EL INSTITUTO ATÓMICO

Por Fede Velasco

Apenas empezamos a editar la revista, surgió un tema con el que comenzaron a acosarnos y es sobre si en algún momento vamos a publicar mangas. Bueno, la respuesta es bastante simple y es ¡no! ¿Por qué? Por una razón muy sencilla y tiene que ver con el concepto de critica que tenemos en la editorial, e incluso con un cierto orgullo de prensa independiente que nos exige a gritos nuestra mitad más bolche. La verdad es que nos parece poco ético criticar lo que editan los demás, si nosotros también editamos. O sea, va a ser poco creíble cuando digamos que X manga que editamos es glorioso, o cuando digamos que el manga Y que edita nuestra competencia es una bosta.
Por esto nos parece que lo más serio es que los que editan manga, editen manga y que sean otros los que editan revistas sobre manga, con un criterio independiente y libre, que el periodista que a su vez edita manga jamás va a tener.
Estoy seguro de que no va faltar alguno que al leer estas palabras nos diga que la nuestra es la más fácil, que critcar sin editar lo hace cualquiera, que lo jodido es conseguir las licencias y toda esa canzoneta que ya escuché más de una vez. A todos esos, primero que nada los invito a que me escriban todas esas cosas (de ser posible con algunas criticas más) porque siempre está bueno escuchar lo que opinan los lectores... pero por el otro lado también les cuento que editar CUALQUIER tipo de revista es difícil y tratar de hacer periodismo crítico y serio de manga y animé es mucho más complejo de lo que pensamos que podia llegar a ser. Así que antes de cuestionarnos, traten de ponerse por un segundo en nuestro lugar. No los jodo más y los espero en dos meses, acá... en el Instituto Atómico.

KOMIKKU 3.0

STAFF

Editor Responsable - Federico Velasco
Jefe de Redacción - Andrés Accorsi
Consejo editorial - Andrés Accorsi, Daniel Acosta, Ivana Alvis, Pablo Degrandi, Martin Fernandez Cruz, Lucas Ferrero y Gregorio Guerrero.

Producción Comercial: Fabrizio Ponzo
publicidad@comiqueando.com.ar

Diagramación y diseño
Javier Paredes.
Redactores - Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Dr. Bukkake, José Luis Gaitán, Javier Hildebrandt, Hernán Khatchadourian y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones - Lucas Varela, Brian Jánchez, Walther Taborda y Samanta Niz
Portada - 'Death Note' es © Tsugumi Ohba y Takeshi Obata .

Komikku es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente López, Bs. As, Argentina.
E-mail: komikku@comiqueando.com.ar.
Año 1, número 2.
AGOSTO / SEPTIEMBRE 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto
distriloberto@fibertel.com.ar
www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAP S.R.L.
Vélez Sársfield 1570/2, Capital
4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Komikku es marca registrada (Nº de Título en trámite).
ISSN: 1851-6904



NOTAS

SECCIONES

DEJANOS TUS COMENTARIOS EN
http://revistakomikku.blogspot.com y komikku@comiqueando.com.ar

EL EXPRESO DE ORIENTE

LA FRANQUICIA GUNDAM CRECE Y CRECE

Atentos los fanáticos de los mechas y de este mundo, ya que en Junio comenzó el nuevo manga del ya hiper-mega extenso universo de Gundam: Mobile Suit Gundam 00: Aoi Kioku. El nuevo manga de Taro Shiguma narra la vida de los pilotos de la serie Gundam 00, y comienza nada menos con que el protagonista de la serie: Setsuna.



YUU WATASE VUELVE A LAS ANDADAS

Yuu Watase, conocida en estas pampas por Fushigi Yuugi, ha cancelado su publicación de Yuu Watase Perfect World con el fin de poder concentrarse en un nuevo manga que viene planeando desde el 2004. Además, ha aclarado que el spin-off de Fushigi que se venía publicando en su revista, no se va a cancelar, sólo va a ser movido a la Monthly Flowers, donde seguirá la historia que también se viene serializando desde el 2004.

WEEZER COLABORA CON GO-ON!

El artista Manabu Akisige realizó un poster para promocionar el último disco de la banda estadounidense Weezer: The Red Album.
El poster nos muestra a los protagonistas del manga Go-On! escuchando este más que excelente disco. El manga, que comenzó a publicarse a fines del 2007, empieza cuando el personaje principal le pide prestado el primer disco de la banda (The Blue Album) a la co-protagonista, así que la banda es relativamente importante en la trama. River Cuomo, el cantante de la banda, comenta que ya ha visto el manga, y que le ha gustado mucho.



PELICULA CON ACTORES DE MW PARA EL 2009

El director Hitoshi Iwamoto cuenta con la difícil tarea de adaptar el manga MW de Osamu Tezuka. Los actores elegidos para protagonizar esta película son Hiroshi Tamaki como Michio Yuki, y Takayuki Yamada como el Padre Garai. Este oscuro manga nos cuenta la historia de Michio, quien de pequeño sobrevive a una tragedia a causa del MW, que deja a su dañado cerebro sin conciencia, lo cual generará que crezca para convertirse en un ejecutivo de dia, pero un asesino por las noches.

ADAPTACIÓN YANKI DE VAMPIRE HUNTER D

La editorial estadounidense Devil Due y DMP (Digital Manga Publishing) no parecen estar satisfechas con editar las fantásticas novelas de este cazavampiros con ilustraciones de Yoshitaka Amano, por lo que cometen la atrocidad de crear una adaptación 100% gringa, mensual y en formato comic-book americano. Vampire Hunter D: American Wasteland será el titulo de la primer saga (y esperemos, la última).



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE SE CANCELA

Shueisha ha debido cancelar la distribución de los OVAs que adaptan la tercera temporada de este extensísimo manga a causa de una ofensa hacia el publico musulmán. Esto se debe a que en una escena, se lo ve al antagonista de la serie, Dio Brando, leyendo el Corán antes de mandar a matar a sus enemigos. Originalmente, en el manga, no se sabe qué está leyendo, pero ya que Dio se encuentra en Egipto, el estudio A.P.P.P decidió cambiarlo para darle un poco más de realismo a la serie. Gran error muchachos.
No se conoce la opinión de Hiroiko Araki, pero dudamos que sea positiva, aunque seguramente se encuentre muy ocupado trabajando en sus actuales proyectos, y siguiendo el ya de por si excelente manga de JoJo.

EL TAMAGOTCHI NUNCA MUERE

Luz verde para la segunda película sobre estos horrendos bichitos electrónicos que generaron furor en los años '90. Eiga! Tamagotchi Uchu Ichi Happy na Monogatari!? se estrenará el 20 de Diciembre, prácticamente un año después del estreno de su primer largo, Eiga de Tojo! Tamagotchi Doki Doki! Uchu no Maigotchi!?
Por si fuese poco, el distribuidor estadounidense de Bandai ya ha adquirido los derechos, y será llevada en Mayo a ese país. Claramente, el mercado da para todo.



SPACE ADVENTURE COBRA AL CINE

Buichi Terasawa, creador del apasionante Space Adventure Cobra (serie que pudo verse en la tele argentina hace muchos años), confirmo que recibió una oferta por parte de Hollywood para realizar una películacon actores. De cualquier manera, Buichi afirma que esto todavía está en veremos, y no hay confirmación alguna. No hay que olvidar que en este momento han comenzado tres nuevos proyectos vinculados a esta serie: The Psycho-Gun, continuada por Time Drive, y más luego, The Six Heroes, la cual abarcaría 13 capítulos.



FINAL PARA INUYASHA

Finalmente Rumiko Takahashi ha decidido darle un fin a esta casi infinita serie. El pasado 18 de Junio hemos podido ver en las páginas del Shogakukan's Weekly Shonen Sunday el final de un manga que le llevó a la autora casi 12 años de trabajo, más de 54 tomos, y 558 capítulos, con lo que superó en extensión a todas sus obras anteriores. Luego de romper su propio record con InuYasha, habrá que ver en qué proyecto decide meterse ahora la genial Rumiko.



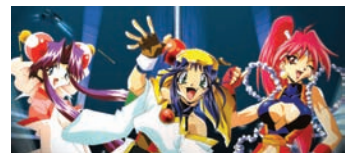
MACH GIRL: LA NUEVA COMPETENCIA DE METEORO

El estudio Tatsunoko ha revelado el spin-off de Speed Racer: Mach Girl. Suzuya Yoshida está a cargo del diseño de personajes (que por cierto, son horrendos), y la historia nos cuenta la vida de Lip, quien compite en carreras con su Mach Rosa de tan sólo tres (si, tres) ruedas. Dirigida por Masatsugu Arakawa (Medabots), y supervisada por Takashi Yamada (Doremi), esta serie sólo promete ser mala. Lo único relativamente interesante es que la voz de Lip es la misma que la de Miwako de Paradise Kiss (Marika Matsumoto), lo cual encaja perfectamente con el diseño del personaje.



VUELVE SABER MARIONETTE

Para todos aquellos como yo, que fueron felices cuando esta obra terminó, ha llegado un día negro. El 9 de Julio comenzó Saber Marionette i Neo Gene, el nuevo manga de este universo que genera más miedo que encanto. No se veía nada nuevo desde 1999, cuando finalizó Saber Marionette J to X, así que quizás, si los fanáticos tienen suerte, Animax comenzará a emitir nuevamente las series de esta franquicia.



EL CREADOR DE ZATCH BELL DEMANDA A SHOGAKUKAN

Makoto Raiku, conocido por su manga/anime Zatch Bell le inició juicio a la editorial nipona Shogakukan por aproximadamente 31.000 dólares a causa de extravío de originales de su manga. Inmediatamente Raiku aclaró que, por el momento, no realizara más trabajos para esta editorial, lo cual generó que muchas otras revistas lo busquen para nuevas ofertas de trabajo. Ya veremos en qué queda esto, y cómo cambiará la relación de editores con autores.

SPIN-OFF PARA EL MANGA DE SLAYERS

Este Julio comenzó Slayers Future, un spin-off de la serie original. Se publica en el Kerkero Ace de Kadokawa, y está escrita por Yoshijiro Muramatsu, con participación de Shin Sasaki. La historia está ambientada en un futuro distante, con la tecnología tan desarrollada que la magia sólo existe en los cuentos de hadas.
Mucha confianza no genera esta trama, pero esperemos que me equivoque y que mantenga el clásico espíritu aventurero de comedia.

MAYU SHINJO COBRA POR KILO

La ya célebre mangaka Mayu Shinjo (a quien podrán leer en al menos 6 títulos de Ivrea Argentina, y otros tantos España) sigue renovando su mercado y repartiendo alegría entre sus fans y terror entre sus detractores. Esta vez el turno es para The Ghost Love Story Picture Scroll, que nos cuenta sobre Miko, una exorcista que exorciza (valga la redundancia) a un hombre muy apuesto. Obviamente, al final seguro que la protagonista termina perdiendo la virginidad o alguna cosa así, como en todos los mangas de Mayu Shinjo.
Próximamente, es probable que lo veamos en nuestras pampas, así que atentos.

ANIME DE GON

El simpático dinosaurio naranja de Masashi Tanaka, pasará a estar animado a partir del 2010 gracias a la compañía coreana Daewon Medias. Este fabuloso manga nos cuenta la vida de un dinosaurio que sobrevive al fin de su especie, y es uno de los pocos trabajos que se vio sin diálogo alguno. Dudo que la adaptación sea así, pero sería genial ver cómo quienes se encarguen de esto afronten la difícil tarea de realizarlo sin fallar.



Ivrea España

El mercado ibérico de Ivrea parece ser adicto a los shojos cortos, porque esta vez las novedades que nos trae esta editorial son puramente esto. Ocho son los nuevos títulos: Midnight Children (de Mayu Shinjo, cuyo nivel de producción se asemeja al de Stephen King), Me gustas demasiado, Rapsodia Celestial, Origami, Recuerdo de la Inocencia, La obsesión de Otome, Cuatro amores adictivos, Chiki Chiki Banana, y Las Infidelidades de M.



Norma (España)

Para el primer trimestre del 2009, Norma promete editar Boku no Son Goku, una colección de sólo 8 tomos del gran Osamu Tezuka. Esta es la historia del Rey Mono: el que no la conozca, vaya a leer la Komikku #1 (o en su defecto ver la película de Jackie Chan y Jet Li) y enterarse acerca de esta fascinante historia. Todavía no se sabe si van a ser 8 tomos ó 4, como fue en Francia, pero se calcula que será esta última.
De cualquier manera, para no perder al público nuevo, también editarán La Magia de Hibiki, un manga del que hasta ahora salieron 2 tomos (planean ser 3), escrito por Jun Maeda y dibujado por Rei Izumi (se lo vio en .hack).



Glenat (España)

Esta editorial española nos trae novedades a rolete para nuestro maravilloso deleite. Primero, Eagle, un seinen de Kaji Kawaguchi, que nos narra la vida de un candidato a presidente de EEUU, de origen japonés. Además, dos nuevos shojos (como si con Ivrea no tuviésemos suficiente): Mi tercer novio y Choco Mimi.
De cualquier manera, el plato fuerte es una edición de lujo de más de 600 páginas de Tekkon Kinkreet ,de Taiyo Matsumoto (ver Komikku #1), y seguramente seremos mas de uno los que vendamos un par de órganos para poder comprarlo.



Ivrea Argentina

Ivrea se juega las pelotas y edita acá un manga novedoso que la está rompiendo en el mundo, pero realmente tiene una trama de lo más bizarra. Welcome to the NHK es una serie cerrada en Japón (que cuenta con su propio animé de 24 episodios), que ya está prácticamente al nivel de serie de culto. Basada en la novela de Tatsuhiko Takimoto, esta historia con unos dibujos espectaculares (de la mano de Kendi Oiwa), nos narrara en 8 breves tomos la historia de un hikikomori (uno de esos seres que se excluyen del mundo y niegan toda clase de vida social que se pueda tener).
La otra novedad es Honey & Honey Drops, un shojo de 8 tomos, pero realmente queda opacado frente a la competencia.
Además, como si fuese poco, tras años de esperar lo esperado, se edita el tomo recopilatorio de 4 Segundos, con todo lo publicado por Alejo Valdearana y Feliciano Zecchin, antes de que el dólar se fuera a la mierda y una inundación arruinara todos los ejemplares de esta genial revista.
Y como si esto fuera poco, en el reciente Tokyo Weekend anunciaron la salida de Gantz, Tenjo Tenge y DRAGON BALL!!
Sin dudas, arranca un período de bolsillos vacíos.



Dolmen (España)

Parece que las novedades clásicas no cesan, ya que será editada próximamente en España. Esta serie, escrita y dibujada por Takao Saito (Golgo 13), consta de 4 tomos de 350 páginas, al precio de tan solo € 12.
Además, se va a publicar el segundo tomo de la adaptación de las novelas de Vampire Hunter D, lo cual no es muy interesante, ya que las novelas también se consiguen.
A todo esto, la cereza del postre es Satsuma Gishiden, de Hiroshi Hirata, serie de 5 tomos que, realmente, no puede ser mejor. Para todos los fanáticos de los samurais.
Y para finalizar, un tomo autoconclusivo de Hiroaki Samura (Blade of the Immortal): Bradherley no Basha, el cual promete ser aún más duro y violento que la serie por la cual este autor es reconocido mundialmente.



Del Rey (EEUU)

Tres novedades para Del Rey: Me and the Devil Blues, de Akira Hiramoto, en tomos de casi 600 páginas por 20 dólares, realmente un lujo increíble que no hay que dejar pasar por nada.
Ademas, Kujibiki Unbalance, de Kio Shimoku y Koume Keito, y Kasumi, de Hirofumi Sugimoto. Dos lujos que mejor sí dejar pasar.



Cuando el resumen del argumento de un manga o un anime empieza con un pibe que va al secundario descubre que tiene el poder de... , uno automaticamente se prepara para escuchar con resignacion una sarta de pelotudeces que encima ya escucho 50 veces. Esta vez es distinto. Hay un pibe que va al secundario, con un poder alucinante, pero todo el resto sorprende, impacta, emociona y hasta plantea dilemas que te dejan pensando. Manga, anime, pelis con actores, todo inusualmente inteligente y realmente adictivo. Asi es

DEATH NOTE

por Federico Velasco



Tomen nota

¡¡Tanto kilombo por un puto cuaderno!! Está bien que si escribís el nombre de una persona en él (siempre y cuando conozcas su cara), esta se muere a los 40 segundos de un paro cardíaco (y con esto estoy recontra-simplificando los muchos usos del mismo) ¿pero es para tanto? Yo creo que sí, ya que le entré a la serie creada por Tsugumi Ohba y Takeshi Obata con algo de desconfianza y al poco rato no podía dejar de leer.

El manga se publicó en la revista semanal Shonen Jump entre Diciembre de 2003 y Mayo de 2006, con un total de 108 capítulos que fueron recopilados en 12 tomos.

Light Yagami es un pibe que va a la secundaria, pero no es como cualquier otro. El flaco es un bocho, tiene el promedio más alto de todo Japón y de él se esperan grandes cosas en el futuro. Pero una tarde encuentra en el patio de la escuela algo que a simple vista parece un cuaderno, con una serie de instrucciones escritas en inglés. Lógicamente el idioma no es un impedimento para el n° 1 de Japón, que al enterarse de las virtudes del cuaderno descree de las mismas como haría cualquier persona con dos dedos de frente.

Pero la curiosidad es algo intrínseco del ser humano y si tenés ahí ese cuaderno que dice que si anotás el nombre de alguien, se muere... ¿dudarías en probarlo? Lo jodido es encontrar en quién, porque no es cuestión de andar matando a cualquiera por ahí. Y a Light se le ocurre que una buena manera es probarlo con un tipo que tiene secuestrada a un montón de gente, que está viendo en




el noticiero. Igual, como para estar seguro, después vuelve a probar la Death Note con un pandillero. Tras la segunda muerte, no le caben dudas y decide usar el cuaderno para transformar el mundo en un lugar mejor, eliminando a todos los criminales y así convertirse en el Dios de este nuevo mundo.

Unos días después lo visita un shinigami (dioses de la muerte que usan los Death Note para matar personas y así prolongar su propia existencia) llamado Ryuuk, que le explica a Light que el Death Note que encontró era suyo, pero cuando lo perdió, automáticamente pasó a ser de él, hasta que muera o renuncie al mismo.

A raíz de la ola de criminales muertos sin ninguna explicación aparente, la INTERPOL comienza a sospechar que hay alguien que los está asesinando y mete mano en el asunto el mejor detective del mundo. Conocido simplemente como "L", ha colaborado con la policía en distintos casos, y siempre obtuvo los mejores resultados.

Así, como quien no quiere la cosa, el afamado detective descubre que Kira (con este nombre bautizó la opinión publica a Light, por ser la pronunciación japonesa de la palabra "Killer") opera desde Japón, y que además necesita el nombre y la cara de su víctima para poder liquidarlo. De ahí en más se genera un duelo intelectual entre los dos antagonistas, que medirán todo el tiempo sus intelectos, se pondrán a prueba el uno al otro y tratarán siempre de saber un poco más sobre su némesis.

Como Holmes y Moriarty

Si tenemos que encasillar a Death Note en algún genero, podríamos llegar a hablar de un policial místico, algo que tranquilamente podría suceder en un comic de Vertigo, donde un asesino con poderes sobrenaturales es investigado

MAS ALLA DEL MANGA Y EL ANIME

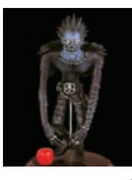
Todo éxito viene acompañado de una avalancha de merchandising que hace las delicias de los fans y Death Note no es una excepción. Pero entre tanto poster, muñequito, DVD y demás giladas que abundan a montones, existen algunas otras cosas que vale la pena destacar:

Novelas: Existe tan sólo una novela llamada “Rosanzerusu BB Renzoku Satsujin Jiken”. Escrita por Misio Isin, funciona como precuela de la serie. Narrada por Mello, la misma cuenta el caso de “los asesinatos seriales de BB en Los Angeles” en el cual L trabaja conjuntamente con Naomi Misora. A principios de 2008 la novela fue editada por Viz en EEUU, pero por el momento no hay versión oficial en castellano.

Video Juegos: Existen tres juegos de Death Note, y todos son para Nintendo DS. El primero fue lanzado en Febrero del 2007 y se llama “El juego de Kira” (Desu Nato Kira Gamu) y es un juego básicamente de estrategia en el que uno puede asumir tanto el rol de Kira como el de L y el juego consiste básicamente en, por medio de pistas, descubrir quién es nuestro enemigo entre varios personajes.
El segundo “Death Note: Sucesores de L” (Desu Nato - Eru o Tsugumono), es una secuela del primero y se juega exactamente igual, con el unico agregado de personajes como Near y Mello.
“Eru za Puroragu tu Desu Nato -Rasen no Wana- es el tercer juego y salió a principios de este año. En esta oportunidad, uno es un agente del FBI que reciba ayuda de L y está ubicado antes de los crímenes de Kira. Básicamente... un choreo.

Soundtracks: Además de los CDs de la banda de sonido original de la serie (que son tres) y los de las películas, existen dos discos tributo a las primera películas, en los que varias bandas y artistas interpretan temas inspirados por la misma.







por el mejor detective del mundo. Igual, la gracia de la serie está puesta en que el asesino es igual o mas inteligente que el propio investigador, lo que eleva la apuesta a un tire y afloje de complejos sistemas deductivos que aplican el uno sobre los comportamientos del otro y viceversa.
Por lo menos hasta el cuarto tomo, esto se mantiene y se disfruta a full. Incluso con la incorporación de Misa Amane como segundo Kira la trama gana en complejidad, pero es por esta altura más o menos, para el capítulo 36 (al principio del tomo 5) que la serie pega un giro inesperado y comienza algo que en lo personal creo que está puesto solamente para estira, y es la saga del falso Kira que trabaja para el Grupo Yotsuba. Son dos tomos que no aportan absolutamente nada, para que al principio del séptimo, se recupere la dinámica con la que la serie había arrancado y que, ahora sí, nos lleva sin escalas hasta el final de manera más que digna, a pesar de que a partir del capítulo 60 la serie da un salto en el tiempo de 5 años y arranca la saga de Near y Mello.
Okey, posiblemente muchos no estén de acuerdo conmigo en esto y digan que los últimos tomos son una cagada y que después del episodio 58, no se la puede seguir leyendo, pero yo creo que más allá de lo que pasa en ese episodio, la serie mantene la estructura de duelo intelectual entre dos facciones y por lo tanto es coherente consigo misma, cosa que como dije antes, no pasa en los tomos 5 y 6.

Igual a lo que yo quería ir con toda esta perorata es que me parece genial que existan historietas como ésta, donde los duelos son intelectuales y que se salen del esquema de las piñas y las patadas tan habituales en cosas como Naruto o Dragon Ball. Es buenísimo que una serie revindique el conocimiento, los procesos deductivos y la cultura como una herramienta con la que detener a los enemigos, pero es mucho mejor cuando el enemigo también se vale de las mismas armas; eso ya la vuelve sencillamente genial.

Y ya que hablamos del manga, aprovecho para sumar el dato de que existen dos historias cortas relacionadas con la saga, de alrededor de 40 páginas cada una. La primera es el capitulo piloto con el que los autores le presentaron el proyecto a la editorial y que más tarde fue publicada en el "How to read" (un décimo tercer tomo lleno de material adicional como entrevistas, fichas de personajes, etc).

La otra es una historia protagonizada por Near, dos años después del final del manga, y que fue editada a principios de año.



El conflicto moral

Encarar una serie como esta no es moco de pavo y la ambigüedad moral que se plantea sirve muchísimo para reflexionar al respecto. Claramente Light es el protagonista, el que lleva la narración, y es un tipo que se dedica a matar gente. Entonces uno se pregunta ¿Está mal lo que hace? ¿Qué haría uno con un poder similar? Si matás a un tipo que violó y mató, ¿sos un hijo de puta o le estás haciendo un bien a la sociedad? Estas son algunas de las preguntas que uno se hace al arrancar con la serie y calculo que debe haber gente que cree que la causa de Light es justificada. como gente a la que le parece que se trata solamente de un loco con exceso de poder, ya que nadie puede decidir sobre la vida y la muerte de los demás. Pero... y acá es donde Death Note me defrauda, los autores no se la juegan por quedar en la franja ambigua, y hacen que Light mate a algunos inocentes como pueden ser los agentes del FBI que lo están investigando. Es decir el tipo empieza a matar para cubrirse el culo y eso ya no es tan "noble" como matar asesinos y violadores. Para que quede claro, a partir de ese momento el protagonista es claramente el villano de la historia y debe ser detenido, por lo que todos empatizamos con L y su causa, cuando por ahí con un par de boludeces menos, la serie podría plantear una ambigüedad mucho más jodida, que nos diera a pensar si el mundo que quiere Light es o no el correcto, no?

Los autores

Lo poco que se sabe del guionista, Tsugumi Ohba está todo basado en supuestos y en pistas que dicen encontrar los fans en la obra. En lo que sí están todos de acuerdo es en que definitivamente se trata del seudónimo de alguien más y no de un extraño autor novel.

Los principales candidatos son Hiroshi Gamou, conocido por ser el autor de Tottemo! Luckyman, quien habría decidido firmar con seudónimo debido a que Death Note era una obra mucho más jodida que lo que había firmado hasta ese momento y no quería quedar pegado con una onda tan dark.

La otra candidata es Yuuko Asami, dibujante de Wild Half, Romancers y Jump Run, para el Shonen Jump. En este caso se supone que decidió utilizar el seudónimo porque Death Note era su primer trabajo como guionista.

Ya en el más absoluto campo de las suposiciones se dice que el personaje de L está basado en el autor, dado que oculta su identidad bajo un seudónimo, no se presenta en público, o debido a detalles que aparecen en sus biografías donde dice cosas como que colecciona tazas de té, es amante de las golosinas, que se la pasa pensando día y noche sobre cosas, y se sienta de manera extraña en sillas (en cuclillas sosteniendo sus rodillas). En lo personal me queda claro que esto de adjudicarle las características de L al autor es un chiste, chiste que por lo visto más de uno se tomó en serio.

Otra de las teorías (que no necesariamente contradice las anteriores) supone que se trata de una mujer, debido al avatar que utiliza en sus comunicados de prensa el que muestra la silueta femenina. Pero lo cierto es que, sea quien sea, no me caben dudas de que después del éxito alcanzado con esta serie, vamos a ver en el futuro muchas más obras de Ohba.

Por su parte, Takeshi Obata nació en Niigata un 11 de Febrero de 1969. Y se hizo conocido más que nada como dibujante, ya que la mayoría de sus obras siempre fueron concebidas en colaboración con algún guionista. En 1989 con Cyborg Jiichan G hizo su primer trabajo en solitario, al que no le fue demasiado bien. Arabian Majin Bokentan Lamp Lamp (realizado junto a Susumu Sendo, 1996) y Ayatsuri Sakon (en colaboración con Mitsutoshi Sharakumaro, 1998) son algunas de sus primeras obras en colaboración. Fue maestro, entre otros, de Nobuhiro Watsuki, el autor de Rurouni Kenshin.

Pero su primer éxito llegaría recién en 1998, cuando con guiones de Yumi Hotta, realiza Hikaru no Go, una serie que le valdría dos premios: el Shogakukan Manga Award en el 2000 y el Tezuka Osamu Cultural Prize, en 2003. Tras finalizar dicho manga, Obata arranca con Death Note. Después de eso labura en Blue Dragon - Ral Omega Grad y algunas historias cortas.

El aporte de Obata es fundamental para la obra, ya que su dibujo detallista y con especial hincapié en las ropas, le da una onda particular al manga que lo aleja del shonen tradicional.

UNA MUERTE ANIMADA

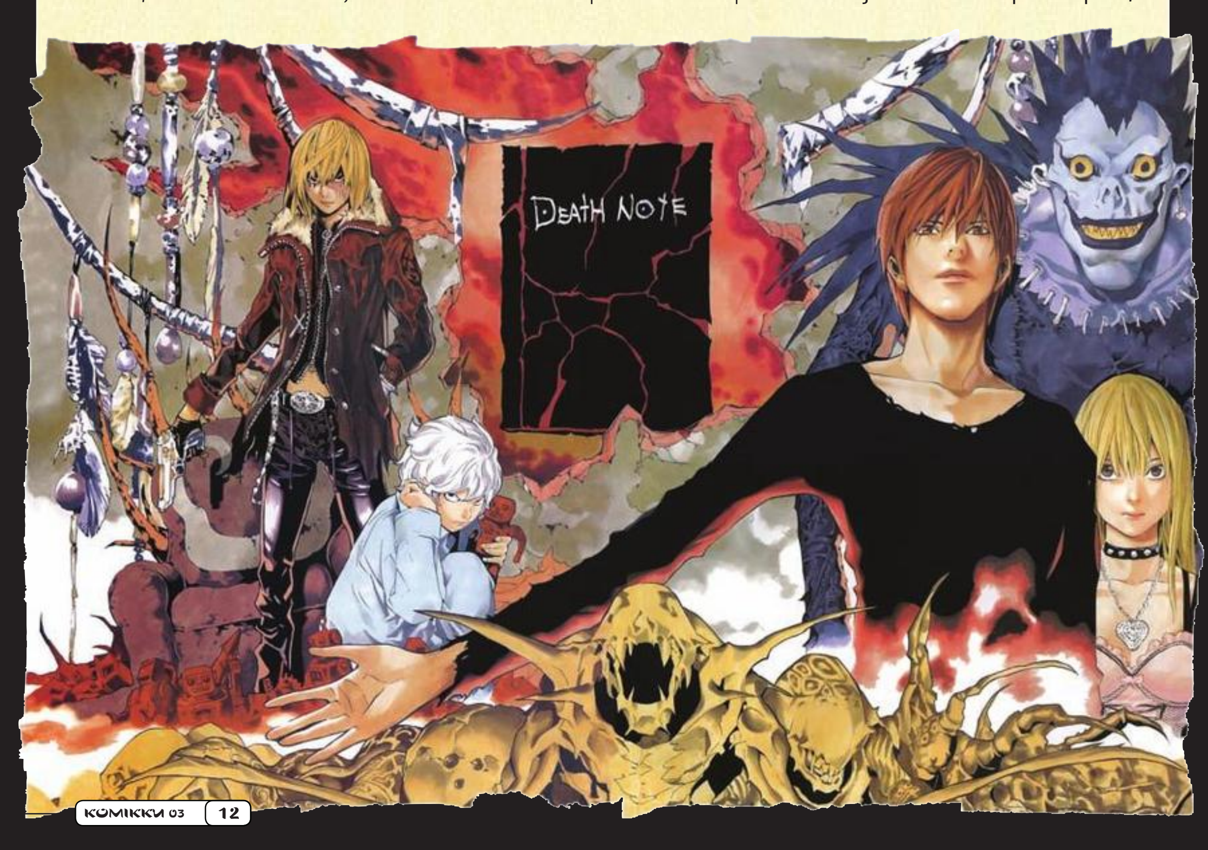
Unos meses después de que terminara el manga, el estudio Madhouse, (famoso por series como Card Captor Sakura y Monster, entre muchísimas otras) se decidió a adaptar la serie en un animé de 37 episodios de 20 minutos de duración, que fueron emitidos desde el 3 de Octubre de 2006 hasta el 26 de Junio de 2007. El diseño de los personajes estuvo a cargo de Maseru Kitaro, mientras la dirección cayó en manos de Tetsuro Araki, un director con una carrera incipiente al agarrar la serie, pero que tenía en su haber la dirección de episodios de algunas series y el OVA de Otogi-Jûshi Akazukin.

La serie, al igual que el manga, se divide en dos ¿temporadas?. La primera está adaptada de una manera bastante fiel y abarca 26 de los episodios, mientras que los otros 11 cuentan el enfrentamiento de Kira con Near y Mello, pero de una manera mucho más escueta que el manga, mas centrada en la acción y sin las escenas más dialogadas que tanto abundan en el manga. Si tenemos en cuenta que con tan sólo 2 tomos de diferencia con la primera parte, fue adaptada en menos de la mitad de los capítulos, queda claro que a la hora de recortar no se quedaron cortos.

Si bien este es el cambio más significativo que sufrió el manga en su paso a la TV, no es el único. Además de los cientos de detalles que se perdieron por el camino, también se cambió el año que en el que transcurre la acción (el 2003 del manga, pasó a ser el 2007).

Por regla general, se suelen putear infinitas cosas cuando un manga que a uno le gusta es pasado al animé. Entre las más obvias están los capítulos de relleno para estirar la serie, porque el manga no tiene más episodios, la creación de un final nuevo porque el manga no terminó o bla bla bla. Por suerte, esta serie carece de estos trucos habituales ya que a la hora de encararla, el manga estaba 100 % terminado, e incluso me animo a decir que tiene algo que beneficia al animé por sobre la historieta y es el manejo del cliffhanger. Convengamos que con este tipo de tramas donde todo depende de quién pela el plan más ingenioso y los personajes están todo el tiempo cantándose falta envido, saber dónde cortar la acción para dejarte con la polla erecta es muy importante y en la serie funciona a la perfección. La mayoría de los capítulos terminan de manera tal que lo único que queres hacer es ver YA el siguiente, mientras que en el manga por ahí esta dinámica se produce en los episodios individuales, pero no en los tomos que es lo que solemos leer habitualmente.

Otra cosa que me parece que está mejor manejada también en el animé son los tiempos, ya que el manga va como demasiado acelerado y pasan cosas todo el tiempo. En el anime también, pero se encuentra como mejor dosificado. Incluso en una entrevista el/la guionista admitió: **"De hecho, creo que esto pasa porque no me sale bien eso de estirar las historias. Si se me ocurre una idea copada o un desarrollo argumental que me guste, no me puedo resistir a meterlo de inmediato. Si tengo que analizar objetivamente esta primera parte,**



tengo que admitir que el argumento avanza demasiado rápido. Pero no le puedo mezquinar nada a mis lectores. ¡Quiero que lleguen lo antes posible a las partes divertidas!".

Obviamente lo de los tiempos se aplica a la primera parte, porque la segunda está recontra-comprimida y ahí se perdió cierta fuerza al achurar tanto y muchas cosas parecen pasar de manera azarosa al haberse eliminado escenas que conducían a una mayor justificación de las mismas. De todas formas, reitero que el animé es más que digno y muy respetuoso del espíritu del manga.

Párrafo aparte, como es costumbre, se merecen los actores que le prestan su voz a los personajes. Algo que pocas veces se tiene en cuenta es la difícil tarea que tienen los doblajistas al poner su voz al servicio de un personaje, ya que tienen a un duro competidor que es la imaginación del lector. Porque cuando uno leyó el manga, le puso una voz a cada personaje, ya se inventó en su cabeza su forma de hablar, de pronunciar las palabras, incluso le imprimió un ritmo y una cadencia a las mismas. ¿Y qué pasa si lo que escucho ahora no se parece en nada a lo que me imaginé? Imagino que esto le debe dar vueltas en la cabeza al actor todo el tiempo, y para colmo el lector no es uno, son miles, y en muchos casos cada uno se lo imaginó de una manera distinta, así que su laburo no es para nada fácil.

Por ejemplo a mí me rompe sobremanera las pelotas esa voz rasposa y disfónica que le hace Christian Bale a Batman. ¿Qué sé yo?... cuando leo sus comics, no me lo imagino hablando como Graciela Borges y eso es lo que hace Bale y me rompe las pelotas. Casos como este hay miles y en Death Note me pasó con Misa. La voz de pelotuda que tiene me irrita sobremanera y me hace detestar automáticamente al personaje, cosa que en el manga no pasa para nada, incluso uno le toma cariño. Pero en el animé la odié desde el primer segundo en que apareció. Acá claramente Hirano Aya trató de darle al personaje una onda de modelo retrasada, que si bien es coherente, para mí le juega en contra al personaje. Pero por suerte el resto de las voces están bastante bien, en especial la de L interpretada por Kappei Yamaguchi, quien tiene una extensa carrera como intérprete de personajes como Ranma, Inu Yasha, o Shinichi Kudo, la versión adulta de Conan. Por su parte Mamoru Miyano, consiguió dos nominciones en la primera entrega de los premios Seiyu, en las categorías de "Mejor Actor Protagonico" y "Actor Revelación" por su interpretación de Ligth Yagami.

Sobre la versión en castellano se sabe bastante poco, ya que supuestamente va a comenzar a darla Animax de un momento a otro (al cierre de esta edición todavía no está al aire), pero por el momento, todo lo que se sabe es que el elenco vocal estará compuesto por Manuel Campuzano como Ligth, Rolando de Castro como Ryuk y Rebeca Gómez como Misa. Por su parte, sorprendió a todos que la voz de L sea interpretada por Hugo Núñez, un actor aparentemente desconocido y del que no se encuentra ninguna información. ¿Será algún tipo de maniobra de marketing y es alguien más con seudónimo?

También existe una suerte de película animada de tres horas de duración. "Death Note Riraito: Genshisuru kami" resume el enfrentamiento entre Ligth y L, contado por Ryuk. Si bien en su mayoría se trata de reciclaje de material de la serie, incluye algunos fragmentos de animación nueva y varios cambios a





los diálogos. Igual por ahí lo más impactante es que tiene un final alternativo, mucho más dark que el del animé o incluso el del manga.

DE CARNE Y HUESO

Existen tres películas con actores de Death Note. Las dos primeras salieron una al toque de la otra, con apenas unos meses de diferencia y tienen continuación directa. La tercera es una suerte de spin-off y se estrenó a principios de este año.

Las dos primeras pelis se continúan directamente la una a la otra. Tanto, que me animo a decir que se trata de sóla película demasiado larga, que fue estrenada en dos partes al mejor estilo Matrix o Kill Bill (si los yankis lo hacen ¿por qué los ponjas no?). Filmadas con un gran presupuesto y con toda la carne al asador, la versión fílmica tuvo un éxito arrasador en el país del sol naciente, donde en su primera semana de exhibición destronó a El Código Da Vinci y se instaló en el puesto n°1 de recaudación durante las dos primeras semanas en cartel. Mientras que su secuela, "Death Note: The Last Name", se mantuvo primera durante cuatro semanas, y quedó cuarta en el ranking de recaudaciones del 2006, por encima de tanques norteamericanos como Mision Imposible 3.

El elenco de las pelis está formado por Kenichi Matsuyama como L, Tatsuya Fujiwara como Light Yagami, Erika Toda en el papel de Misa Amane, Asaka Seto como Naomi Misora y Shidou Nakamura vuelve a ponerle su voz a Ryuk, como en el animé.

Dirigidas por Shusuke Kaneko, estas películas cuentan el enfrentamiento entre Kira y L (por lo visto, a Near y Mello no los quiere nadie). La primera termina con el encuentro entre Light y su némesis (aproximadamente lo que sería el capitulo 9 del animé) y presenta algunos cambios, como la inclusión de una novia de Light, Shiori Akino (interpretada por Yuu Kashii), que juega un papel bastante importante en la trama ya que según palabras del propio Kaneko, el personaje **"le muestra al público la maldad de Light".**

Por su parte, la segunda peli arranca con la aparición del segundo Kira y llega hasta el final de la saga de L, pero con una cantidad de cambios bastantes significativos, los que me animo a decir que mejoran ampliamente lo que se había hecho tanto en el manga como en el animé que, como ya dije antes, tiene toda una parte de relleno, que acá se maneja de mejor manera. Para variar, el final también es completamente distinto al del manga y al del animé (parece que hay una manía con esto de que cada uno haga su final de la obra) y creo que es el único punto en que la película que pervierte un poco la idea original. Pero en el fondo tiene su lógica, ya que Kira no puede ganar.





La última película es un spin-off y transcurre tras los hechos de la segunda. Para esta oportunidad, el convocado a dirigirla fue el maestro Hideo Nakata, famoso mundialmente por dirigir la saga de The Ring. Matsuyama regresa en el papel del detective y hay cameos de los principales personajes de las películas anteriores.

La película se planteó originalmente para relatar la vida de L antes de su encuentro con Kira, pero finalmente el director descartó esto y se decidió a explorar el lado humano de L en una historia que lo enfrenta contra bio-terroristas en posesión de un virus 10 veces más potente que el Ebola. Lo malo que tiene la película es que la atmósfera llena de duelos de inteligencia (que como ya repetí hasta el hartazgo es lo mejor que tiene la saga), se ve totalmente desdibujada, y L se transforma en algo más cercano a un action-hero, que a lo que realmente es el personaje. Una pena, porque tenía todo para ser genial.

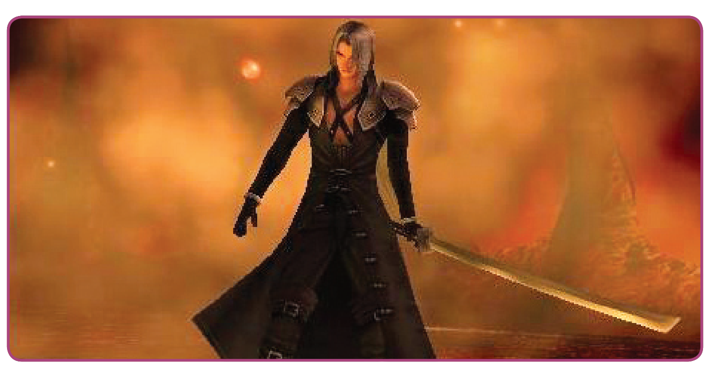
Para ir cerrando, no tengo más que recomendar esta serie en todas sus encarnaciones. En lo que respecta al manga, seguimos a la espera de que alguien lo edite en nuestro país, pero si esto no ocurre podemos contentarnos con las ediciones de Vid o Glénat en castellano, o la de Viz en inglés. Son un poco caras, pero es lo que hay. Y por el lado del animé, como ya expliqué más arriba, es inminente su proyección en Animax, mientras que lo de las películas es lo más jodido de todo, ya que a pesar del éxito que han tenido en muchas partes del mundo y la chapa de sus directores, por el momento no hay indicios que digan que las veremos por estos lados, al menos en una edición oficial.

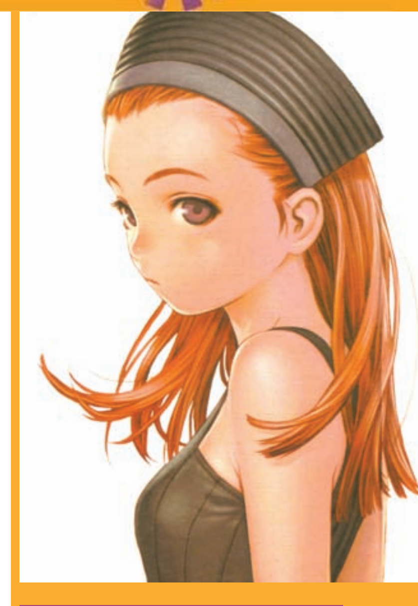
VIDEO GAMES
por José Luis Gaitán

FINAL FANTASY VII CRISIS CORE

Final Fantasy VII fue como una introducción de la serie a la oscuridad generalizada de los '90 y a la profundidad en los temas tratados (psicológicos y empresariales) que cambio la historia de Square y de Sony. Cumplidas las expectativas y superadas con creces la renombrada y "fundida con", Squire-Enix se dedicó a pensar qué hacer con la gallina de los huevos de oro llamada FF VII, así que idearon el evento al que dieron en llamar "Final Fantasy VII Compilation" que consistía en festejar los diez años de la salida del juego original con precuelas y secuelas basadas en el universo del original: Before Crisis, situado 6 años antes de la historia original para celulares; FF VII Advent Children (película), situado poco tiempo después de terminado el juego; Dirge of Cerberus para Play 2, situado tres años después con Vicent a la cabeza; y por último el que nos ocupa, FF VII Crisis Core para la PSP.
La historia nos cuenta los eventos ocurridos 7 años antes (este es el comienzo) y nos muestra cómo Zack (alter ego autoimpuesto por Cloud en el FF VII) influye en la historia, cómo son los comienzos de la amistad con Cloud, su noviazgo con Aerith y también presenta personajes nuevos como Angeal, que ayudan a narrar eventos increíbles, como la historia de la enorme espada de Cloud.
El juego no desentona con la calidad general a la que nos tiene acostumbrados esta empresa. Si bien los escenarios repetidos y las incongruencias de diseño podrían echar el paquete a la basura, la historia está tan bien contada y el reencuentro con viejos amigos es tan satisfactorio que hace que por algún tiempo nos olvidemos de estos detalles. Pero el uso de un sistema de pelea cuyo punto fuerte es el llamado Digital Mind Wave (algo así como un "jackpot") juega tanto con la suerte que la frustración obliga a terminar el juego a fuerza de fanatismo, más que de satisfacción. Gráficamente, el juego presenta cosas maravillosas con un gran nivel de detalle y altos polígonos para la PSP. La música recuerda a los buenos momentos vividos en el juego original.
Un hito que hasta el día de hoy nos sigue dando alegrías a los fans y dinero a sus creadores por igual.







MUÑECOS
por Dani Acosta

RANGE MURATA PSE SOLID COLLECTION VER 1.5

Hoy vamos a hablar de Gashapons. Para los más despistados, estos son unos muñequitos para armar que usualmente vienen en unas bolitas plásticas sacadas de una máquina expendedora mediante monedas. Por supuesto que con el tiempo y la demanda, ya hay incluso sets y ediciones especiales que vienen en cajas, pero con el clásico "lo que te toca, te toca". En verdad son como los huevos Kinder, sin chocolate y con una figura para armar de nuestro animé favorito con una gran calidad. De hecho el nombre Gashapon deriva de las onomatopeyas de insertar la moneda y girar la palanca para que la máquina nos dé el premio.
Pero hablemos de las figuras. En este caso, son basadas en las ilustraciones de Range Murata, conocido dibujante y diseñador de personajes de obras como Serial Experiments Lain y Last Exile. La colección PSE (Solid Collection), reproduce tridimensionalmente muchas de las ilustraciones de personajes femeninos del autor. Para revisar tenemos la Versión 1.5, cuyo formato es en caja. La versión 1.0 venía en las mencionadas bolitas, pero a diferencia de aquella, aquí se han repintado algunas de



las figuras, además de la inclusión de la figura "Especial" como parte del set regular. Es común que en los Sets venga una figura Especial hecha en cantidades menores al resto, para hacernos gastar nuestros morlacos sacando cientos de veces repetidas las mismas figuras. Pero además, en este caso también se incluye a las figuras regulares en versiones especiales, que constan en la figura sin pintar y hechas de plástico gris al modo de estatuas. O sea que, en rigor de verdad, uno puede llegara armar dos sets: uno pintado y uno no.
Las figuras, cuyas dimensiones varían entre los 7 y los 10 cms. de altura, poseen una alta calidad de detalles, además de que las ilustraciones elegidas están impregnadas del estilo único de este autor. Basta con ver las fotografías para darse cuenta de cómo el escultor ha conseguido captar todo lo que este artista pone en sus creaciones.
Tal el titulo de la colección, Solid Collection, cada figura de este set de Gashapon no está compuesto de muchas piezas (cerca de 5, la que más tiene), lo cual nos facilita el montaje, y asegura que no tengamos dolores de cabeza al armarlo, en comparación a otros que vienen con instrucciones, muchas veces inentendibles.
Para todo fanático de Range Murata y para los que gustan de hermosas figuras con el estilo característico del manga y el animé, encontrarán en este Set una pieza de colección imprescindible.

BANDAS SONORAS
por Martín Fernández Cruz

THE END OF EVANGELION

En la película The End of Evangelion estaba todo mal, todas las historias tenían un alto grado de violencia (física pero sobre todo psíquica) y la tensión en el espectador crecía minuto a minuto, mientras el film se acercaba a su retorcido final. ¿Y qué mejor manera de acompañar toda esa experiencia audiovisual que con música clásica? Sí, Stanley Kubrick ya lo había pensado hace tiempo con 2001 Odisea en el Espacio, pero hay que dejar claro que Hideakki Anno fue más allá de la propuesta de Kubrick, la cual ya de por sí era bastante zonza. El director de Evangelion buscó generar en el oído del espectador un placer constante, que muchas veces se contradecía con el malestar que genera la película desde lo visual. Anno buscó, con ayuda del compositor Shiro Sagisu, la manera de emocionar a su público con temas delicados. Por un lado utilizaron piezas preexistentes a las que agregaron nuevas canciones.
Y me voy directamente al meollo del asunto, a una de las canciones más absolutas que pudieron escribirse para un animé: Come, Sweet Death. Detrás de ese nombre darkie de cotillón se encuentra un tema que justifica de por sí la existencia de este disco. La canción suena en el mismo momento en el que, básicamente, se va todo al carajo (o no, depende la perspectiva). Come, Sweet Death fue escrita por Hideaki Anno y la interpretó Arianne, una cantante de quien poco se sabe. El tema, que es ideal para agarrarse una bruta depresión un domingo a las 6 de la tarde, condensa esta cuestión culpógena represiva que tanta presencia tiene en Evangelion. En la canción, alguien se lamenta frente a la pérdida de la persona amada y desea regresar a ese tiempo de inocencia y plenitud. Pero frente a la imposibilidad de eso, y debido a que el feliz pasado nunca volverá, qué mejor solución que el suicidio. Así de jodida es la canción, pero también así de hermosa. Lo más rescatable sobre Come, Sweet Death es que Sagisu evitó ir a la melodía dulzona y de estribillo facilón. Todo lo contrario, agarró este tema que es un bajón y lo convirtió en una canción festiva, llena de alegría musical. Para esta canción Anno y compañía buscaron en una identidad musical, una identidad vocal y una identidad lírica; y es gracias a esto que Come, Sweet Death resulta una canción tan perfecta.



Podríamos decir que lo que convierte a un manga en clásico es la perpetuidad en el tiempo que logra a base de un excelente argumento. Ahora, si a esta definición le quisiéramos sumar un ejemplo, nadie dudaría en nombrar a Berusayu No Bara. Empolvémonos un poco las narices, lustrémonos las botas de cabalgar y sólo por un momento finjamos estar en pleno siglo XVIII para así adentrarnos en el maravilloso mundo de

La Rosa de Versalles

por Ivana Alvis



Corrían los primeros años de la década del 70 cuando a Ryoko Ikeda se le ocurrió la fantástica idea de dibujar un manga cuyo protagonista fuese una chica criada como chico. La cosa en sí sería una mezcla de historia con fantasía en donde personajes reales (como la reina francesa María Antonieta y su esposo Luis XVI) se entremezclarían con otros ficticios, para brindarle a la obra una atmósfera de clasicismo y finura únicas.

La revista Margaret (Margaretto) de comics para mujeres no pudo rechazar semejante historia y fue así como, en su número 21 del año 1972, Berusayu no Bara (también conocida como Berubara, La Rosa de Versalles o Lady Oscar) apareció ante miles de lectoras que pronto se convertirían en fanáticas acérrimas de la hermosa capitana Oscar de Jarjayes y su troupe histórica.

La extensión de la historia tomó todo lo que restaba del año 1972 y parte del '73. La impresión que dejó en el público hizo que varias veces fuese presentada en teatros, y se llegó a hacer una película con actores (1979), para luego dar paso al animé (1980) que, como siempre sucede en las animaciones basadas en comics, tienen sus pequeñas diferencias. De todas formas, el argumento y los personajes no han sido maltratados, por lo que se lo puede ver sin miedo a pensar que se está frente a una interpretación libre de la historia original.

Conozcamos a Oscar

Dejemos de lado un poquito la época que vivimos y situémonos en las navidades del año 1755. En la casa de la familia De Jarjayes, nobles de prosapia, todo el mundo está alborotado por el nacimiento del nuevo hijo del general François Augustin Reynier de Jarjayes. Este último, quien se encuentra sumamente esperanzado en que su nuevo vástago sea varón, pierde toda ilusión cuando el ama de llaves principal le da la "buena" nueva de que es padre, por sexta vez, de una hermosa niña. Cansado de tanto cromosoma XX y de no tener a quién dejarle su legado militar, el general comenta a viva voz que él no había tenido una niña sino un niño y, ante la cara alborotada de todos los espectadores, proclama el nombre del recién nacido: Oscar François de Jarjayes.

En un abrir y cerrar de ojos, pasamos de los primeros segundos de vida de nuestra heroína a sus catorce años en donde ya se la puede ver vestida de chico, montando a caballo y manejando el florete de una manera que dejaría pasmado a más de un militar. Junto a ella está su inseparable amigo de la infancia, André Grandier, quien es pariente del ama de llaves encargada de la limpieza de la mansión de los Jarjayes y nana de Oscar. André, un jovencito con muy buen temperamento, pelo negro y ojos verde esmeralda, será el compañero y confidente inseparable de Oscar quien, al ser noble y criada como un muchacho, tiene gran capacidad para hablar de más sobre asuntos que cree injustos, y meterse en varios problemas que suelen terminar en duelos a muerte.

Luego de una aventura que enfrenta a Oscar con el futuro capitán de la Guardia Real, se decide que no hay otra persona mejor para el puesto y es así como la historia da un giro en 180 grados donde la joven muchacha pasa a ser la guardaespaldas personal de una princesa recién llegada a Versalles: una muchachita austríaca de 14 años llamada María Antonieta, destinada a ser la futura esposa del príncipe Luís XVI y reina de Francia.

La llegada de la princesa extranjera no es bien acogida por todo el mundo, y María Antonieta comienza a vivir una serie de malos momentos, la mayoría provocados por los celos de la amante del rey Luis XV, Madame du Barry. Oscar, a quien en un principio no se la ve muy satisfecha con la tarea de ser niñera, va cambiando de parecer sobre la futura reina conforme pasa el tiempo con ella. La capitana se torna en amiga y confidente de Maria Antonieta, y la ayuda a pasar con la cabeza altiva todas las maldades a la que se ve expuesta.



Al tiempo, María Antonieta contrae nupcias con Luís XVI quien, ante el horror de Madame du Barry, se convierte en rey debido a la muerte de su abuelo Luis XV.

Acá van a rodar cabezas

Casados y coronados ambos, los jóvenes esposos pasan sus días en el Palacio de Versalles bajo la mirada atenta de todo el mundo. Sin embargo, debido a la falta de interés que muestra su marido, la joven reina pasa la mayoría del tiempo aburrida, gastando dinero y haciendo amistades no muy recomendables por su alto interés y poca honestidad.

En una ocasión, María Antonieta le pide a Oscar que la escolte a un baile al cual asistiría enmascarada para no ser reconocida. Ya en el baile, hace su aparición un joven noble sueco: el conde Hans Axel Von Fersen, quien queda prendado de la joven reina y es correspondido por ella. Oscar traba amistad con Fersen y luego de varias aventuras logra convencerlo de que lo mejor para Maria Antonieta es que regrese a su país y la deje en paz.

MARGARET COMICS
ベルサイユのばら
1 新しい運命のうずの中に！の巻

La reina, deprimida por la pérdida de su amor, busca consuelo en quien sea, y es así que se une al grupo de damas de compañía de María Antonieta una noble señora llamada Lady de Polignac.



A base de tanto tiempo libre y poco para hacer, la señora de Polignac empuja a María Antonieta a jugar en casinos y a hacer apuestas millonarias donde la joven empieza a perder fortunas, las cuales provienen de los impuestos cobrados al pueblo. Oscar previene a su protegida sobre la mala influencia de su "amiga" y hasta hace regresar a Fersen para que logre disuadir a Maria Antonieta e informarla de la mala fama que ha comenzado a tener en todo el reino a causa de esta actitud derrochona. El remedio fue peor que la enfermedad: la nueva aparición del conde sueco generó más habladurías sobre la reina. Fersen, que una vez más se ve entre el amor y la obligación, opta por lo segundo y decide irse a luchar a la guerra que se libraba por ese entonces en Estados Unidos.

Dentro de todo este alboroto, aparece de la nada Bernard Chatelle, un revolucionario a favor del los derechos del pueblo sobre la nobleza. Este jovencito, cuyo parecido físico con André es admirable, crea un personaje llamado el caballero negro: una especie de Robin Hood francés que roba a los ricos para dar dinero a los pobres. André, emocionado con la idea de hacer un poco de justicia, se muestra a favor del caballero, pero la cosa se pone color de hormiga cuando es Oscar la encargada de atrapar al ladrón. Las pistas la acercan a Bernard y, luego de escuchar sus razones, concluye que su causa no está muy errada. En toda esta peripecia, André pierde un ojo, situación que Oscar nunca se perdonará en su vida.

Para empeorar las cosas, nuestra heroína se da cuenta de que se encuentra perdidamente enamorada de Fersen. Ese amor no le permite estar al lado de María Antonieta porque lo siente como una traición. Para subsanar esto, ella le pide a la reina que la traslade a la guardia común, capricho que le es concedido por la soberana no sin mostrar dolor por la separación.

En lo que resta de la historia, ya podemos encontrar a una Maria Antonieta adulta, con hijos (de los cuales todo el mundo duda si son o no de Luis XVI) y con una mala fama terrible. Debido a un incidente famoso llamado "del collar", la reina queda no sólo como una adultera que gasta las riquezas del pueblo en frivolidades, sino hasta llega a tener acusaciones de lesbianismo. El dolor de toda esta mala fama, lleva a Oscar a caer en la cuenta de que la realidad de Francia es muy distinta a la que se vive en Versalles y así es como una muchachita llamada Rosalí quien desesperada intenta vender su cuerpo a Oscar para conseguir algo de comer, es la que le da el primer pantallazo de lo que la gente vive en las calles, André será quien abra definitivamente los ojos de Oscar cuando lo vea irse a pelear por los derechos del pueblo.

Junto apariciones de figuras históricas como Robespierre, los sucesos en la Rosa de Versalles se van dando de una manera no muy esperada, y es sumamente interesante ver la evolución que sufren los personajes a lo largo de la historia. En especial, la de nuestra heroína Oscar, quien nacida en cuna noble y criada como hombre terminará juzgando a los de su propio linaje incluso cuando ello signifique arriesgar la propia vida.

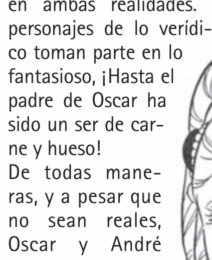
Realidad versus fantasía

Para quien haya visto el animé, u hojeado el manga, y tenga una buena enciclopedia a mano, no le será muy difícil encontrar miles de similitudes entre la historia ficticia y la real. Ryoko Ikeda es una fanática consumada de la reina María Antonieta, y lo deja en claro en el título de su obra: La Rosa de Versalles es María Antonieta.

La María Antonieta real y la dibujada tienen varias cosas en común: sus casamientos fueron arreglados para sellar una alianza entre Austria y Francia, la llegada a Versalles se da alrededor de los 14 años, los problemas de ser extranjera y los celos de Madame Du Barry (amante de Luis XV), su amorío con Von Fersen y el asunto del despilfarro de dinero y las malas compañías. También ambas comparten la forma de ser: la ficticia es una muchachita dulce, caprichosa, inteligente, y hermosa, lo que no dista mucho de la descripción histórica que se tiene de la reina francesa.

Hijos, relaciones con amigos y enemigos, fama, fortuna y decisiones correctas e incorrectas, también pueden ser hallados en ambas realidades. Muchos personajes de lo verídico toman parte en lo fantasioso, ¡Hasta el padre de Oscar ha sido un ser de carne y hueso!

De todas maneras, y a pesar que no sean reales, Oscar y André son los personajes que sin duda atrapan al lector. Ellos, hechos sólo de papel y tinta,





son los testigos ficticios de una época real, la cual nos presentan llena de aventuras y pasión.



Las diferentes Oscar

Desde su salida el 21 de Mayo de 1972, el manga de La Rosa de Versalles continuó su historia hasta llegar a los 10 volúmenes recopilatorios. Al término del manga, en 1974, Oscar comenzó a ser representada por gran cantidad de actrices en obras teatrales y musicales. Luego de un tiempo, el 10 de Octubre de 1979, se estrena el animé en la cadena Nihon Terebi. La animación, que tuvo un total de 40 capítulos, se terminó de emitir el 3 de Septiembre de 1980.
Durante el mismo año del animé, se hizo una película filmada en Versalles cuya actriz principal fue Katherine McColl, la cual no gozó de mucha fama por este papel, debido a quejas sobre la excesiva femineidad con la que actuó el personaje de Oscar. La película, que se encuentra hablada en inglés, no es muy recomendable: los personajes no son fieles a los perfiles que Ikeda les dio en su historia y las situaciones que se viven no tienen demasiada relación con lo que ocurre en el manga. Alguien podría hacer notar la dificultad de resumir una historia de 10 tomos en una película de hora y media, o dos horas, sin embargo no pongo en duda que quien haya podido degustar la historia de la mangaka va a terminar enojado con los creadores del largometraje.
Más cerca de la actualidad (año 2003), Gohan Records saca a la venta un CD con el drama (grabación al estilo radioteatro).
Dentro del mundo de la Rosa de Versalles también podemos hallar historias paralelas escritas con posterioridad al manga original. En la "Leyenda de la Condesa en Negro" se pueden leer las aventuras que Oscar, André y Rosalí viven al visitar la casa de la hermana mayor de Oscar, Hortense. Otro manga que podemos encontrar es el de la "Leyenda de la Rosa de Versalles", protagonizado por Lulú, la hija de Hortense, y tiene un toque más humorístico que las demás historias. Este trabajo fue recopilado en un sólo tomo, dibujado y publicado en la revista mensual Jam entre 1984 y 1985. Por último, se encuentran las historias de "Verubara Kids" que también tienen un toque humorístico y se destacan por tener varias partes dibujadas en "4 koma" (formato de tira cómica, dividida en 4 viñetas).



Ryoko Ikeda nació en Osaka, Japón, el 18 de Diciembre de 1947. Al entrar a la facultad de filosofía decidió hacer trabajos como mangaka para pagarse la carrera. Luego de un tiempo, y al ver el éxito que tenía como dibujante, decidió abandonar los estudios para entregarse de lleno a los comics, terreno donde no le ha ido para nada mal si tenemos en cuenta que La Rosa de Versalles es uno de los mangas más recordados y queridos del archipiélago.
Otras creaciones importantes de Ikeda son:
Claudine: Salió a la venta en tomo recopilatorio el 20 de Mayo de 1978, y trata de una historia Yuri (amor entre chicas) donde la protagonista que da el título al manga ha crecido pensando ser varón. El argumento en sí gira sobre las relaciones de Claudine con otras mujeres y en su decisión de ser varón, cuestión que se irá aclarando conforme evoluciona la historia. Con momentos muy sórdidos, y otros muy emotivos, Claudine es un manga perfecto para el o la consumidora de cuentos dramáticos y un tanto retorcidos.

Para mi hermano mayor: Publicado en la revista Margaret (Magaretto) entre 1973 y 1975, tuvo su animé que fue emitido por la cadena NHK desde Julio de 1991 hasta Abril de 1992. La historia trata de la vida de Nanako Misono quien, al tener que partir a estudiar a una academia de alta alcurnia, pide permiso a su hermano mayor para enviarle cartas y de esa forma no sentirse





sola. Ya en el colegio, conoce gente nueva que la sumergirá en un mundo de drogas y de relaciones lésbicas e incestuosas.

La ventana de Orfeo: Publicado desde 1976 a 1981 en Margaret (Magaretto) es una historia que tiene su desarrollo en una escuela de música situada en Alemania. Dentro de esta escuela se cuenta la leyenda de una ventana misteriosa que tiene una maldición: el joven que se asome y vea una mujer quedará perdidamente enamorado de por vida y estará destinado a la tragedia. Es así como llega a la institución el personaje principal cuyo nombre es Julius, una chica obligada a fingir ser hombre para poder estudiar música y heredar a sus padres. Los enredos comenzarán cuando dos de sus compañeros, Isaac Y Klaus, se enamoren de ella.

Otros títulos: Futari Pocchi, Ten no Hate Made, Sakura Kyou, Shouko no Etude, Jotei Ecatherina, Reina Elizabeth.

Ya en 1996, Ikeda decide volcarse nuevamente a los estudios, y esta vez elige la música, ámbito en el cual hoy día sigue metida y por el cual ha dejado de dibujar para dedicarse exclusivamente al guión. Entre sus últimas realizaciones se puede comentar "Anillo de Nibelungos", escrita en 2004 e ilustrada por Erika Miyamoto.



El universo de la rosa

En La Rosa de Versalles el manejo de la historia está tan bien logrado que en ningún momento se duda del personaje principal, ni del por qué del título. La historia se basa en la vida de María Antonieta vivida desde los ojos de Oscar, con pequeños toques de fantasía que nos harán más ameno el viaje a esta época un tanto funesta de la historia francesa. Dentro del argumento de La Rosa de Versalles no faltan personajes celosos, traicioneros, interesados, avaros, orgullosos y cretinos. Pero a no desesperar, sus contrapartes serán igual de fuertes a la hora de mostrar coraje, amistad, buena voluntad, paciencia y por sobre todo amor.

Es justamente el amor (condimento indispensable en cualquier novela que se precie de tal) quien rodea a Oscar en su vida en Versalles. Los comienzos de la historia nos muestran cómo el personaje principal empieza a encariñarse con la joven princesa, hasta llegar a adorarla. El cariño que Oscar profesa por María Antonieta es innegable, y recíproco. Luego tenemos a Fersen, quien será la perdición de Oscar: él es el que logra vestirla de mujer, y esa situación desata los celos de André para dejar al descubierto sus verdaderos sentimientos por su amiga de la infancia. Por otro lado tenemos a Rosalí, que siente una gran atracción por Oscar. Y así, parejas de amantes, protegidos, amigos y amigas se arman y desarman, entretejiendo un verdadero drama que es digno de ver o leer al menos una vez en la vida.

Obviamente, dentro de la historia pasan cientos de cosas que aquí no están especificadas, y es más que obvio que tampoco he de comentar el final. Para saber qué sucede con los muchachos de La Rosa de Versalles, mi alta recomendación es que se tomen unos cuantos minutitos y traten de conseguir algo de material. Les prometo que no se van a arrepentir.







DESDE QUE EMPEZO EL NUEVO MILENIO, UNA OBRA FRESCA Y LLAMATIVA SE LANZO A REVOLUCIONAR EL MUNDO DEL SHOJO, CON UNA IRRESISTIBLE COMBINACION ENTRE DRAMA Y COMEDIA AL RITMO DEL J-ROCK. MANGA, ANIME, PELIS CON ACTORES Y MUCHOS DISCOS DAN TESTIMONIO DEL IMPARABLE FENOMENO CONOCIDO COMO



por Pablo Degrandi



NANA, EL MANGA

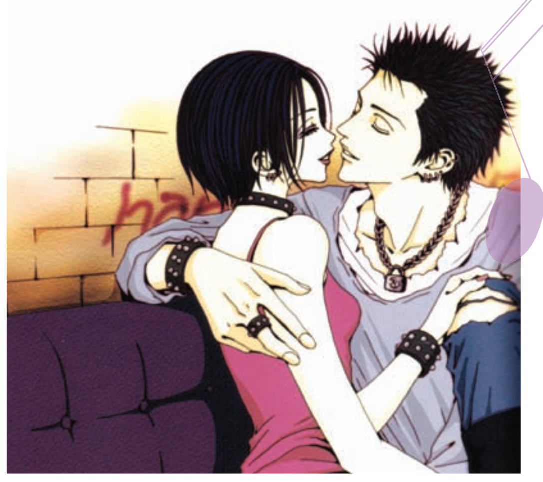
Nana comenzó a publicarse en el semanario Cookie de la editorial Shueisha en mayo de 2000, y no tardó nada en hacerse de una horda de seguidores. El respetado currículum de la autora Ai Yazawa fue el responsable de que los lectores esperaran con los brazos abiertos a la obra que la lanzaría a la fama multimediática mundial.

La historia es sobre dos chicas que se conocen en un tren a Tokio, que parado por una tormenta de nieve, les da la oportunidad y el tiempo para charlar y conocerse. Ambas se llaman Nana, pero son totalmente distintas tanto en lo físico como en la personalidad. Sin embargo, el destino y sus vueltas terminaría por unirlas hasta el punto de compartir el techo y momentos muy importantes de la vida de ambas.

Lo que hace la autora al poner como protagonistas a dos personajes tan opuestos, pero con el mismo nombre y que viven juntas, es un juego muy interesante donde muchas veces esa dualidad genera momentos muy divertidos, y la química entre ambas es una delicia.

El género Shojo siempre fue el terreno donde publicar culebrones y dramones lacrimógenos. Este manga tiene una combinación de drama y comedia que puede hacerte cagar de risa en una página pero a la siguiente mandarte un martes trece jodido, y lo hace de una forma muy llevadera, para nada chocante, debido al estilo copado de narrativa muy personal que tiene la autora.

Al día de hoy en Japón lleva editados 19 tankoubons (tomitos de 200 páginas), y en Estados Unidos la edición de VIZ va por el tomo 11 y bate récords de ventas.




LA AUTORA

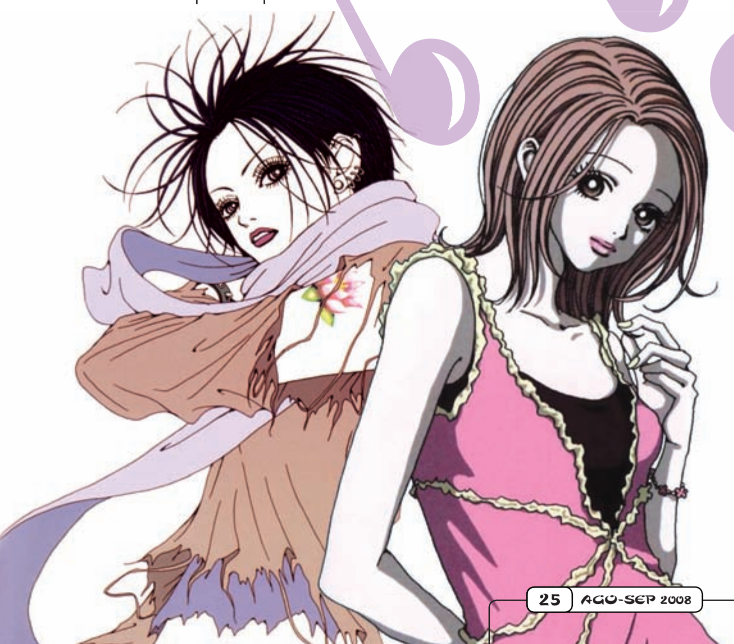
Ai Yazawa nació el 7 de mayo de 1967 en la prefectura de Hiogo, Japón, es pisciana y amante de los gatos. Durante su juventud estudió en una escuela de arte, y siempre se mostró interesada en el diseño.
A la hora de vestirse, se muestra de forma bien excéntrica, en gran parte debido a su devoción por la diseñadora Viviente Westwood (quien vistió a los Sex Pistols, madre de la estética punk).
Comenzó su vida como mangaka profesional, en la revista Ribon en el año 1985 y su éxito fue en crescendo cada vez más, hasta alcanzar su primer obra exitosa: Tenshi Nanka Ja Nai! (No soy un ángel!), que se recopiló en 8 tomos y se adaptó a un OVA en 1994. Luego serializaría Gokinjo Monogatari (La historia del barrio), que se recopiló en 7 tomos y tuvo una adaptación animada producida por TOEI Animation que duró 50 episodios y una peli de 30 minutos. Le seguiría una serie corta llamada Kagen no Tsuki (El último cuarto de la Luna), recopilada en 3 tomos y adaptada a una película con actores.
El nuevo milenio lo comienza con el pie derecho, cuando presenta Paradise Kiss en la revista de modas Zipper, y poco más tarde en el semanario Cookie, empieza Nana; ambas series ya la catapultarían a la fama internacional.
Los elementos más recurrentes en sus obras son principalmente los personajes tan variados como raros, el tema de ser estudiante de pintura, o diseño, o música; siempre algo relacionado con el arte, y por supuesto, con la moda.
No es la primera vez que tenemos un autor de manga (o historieta de cualquier país) exitoso por su forma de diseñar tantas variedades de looks y vestimentas a sus personajes, y que tenga su formación en el mundo fashion; casos como el de Yoshitaka Amano por ejemplo, que por más distantes que sean sus estilos, tienden a hacer siempre personajes estilizados y con atractivo visual. Por momentos, en la obra pareciera que todos los personajes son modelos de alguna tendencia en particular.
Durante el 2004, se prestó para hacer los diseños de personajes del manga Princess Ai, junto a Courtney Love, y el proyecto se compiló en tres tomos.

EL NÚMERO "NANA"

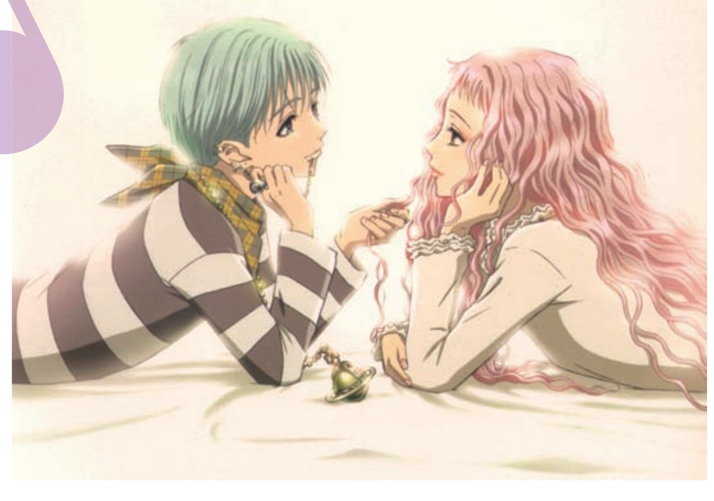
A lo largo de todos los episodios, el número siete (nana, en japonés) se repite en varias ocasiones, y no sólo eso, sino que la mayoría de las veces aparece de a pares.
Por ejemplo: El departamento donde viven es el 707, que está en el séptimo piso, y el alquiler les sale 70.000 yenes por mes.
El título del manga está compuesto por los dos ideogramas (na na).
Hay una interesante metáfora acerca de los vasos de frutillas que compra Nana Komatsu al principio de la historia, el par de cristales que representa los corazones de ellas dos mismas, que permanecen sanos siempre y cuando estén juntos.
En Julio del año pasado, se celebró el Nana Day, justamente fue el 7 del 7 del 07, lo que desembocó en piquetes de fans por varios países del mundo.

PERSONAJES PRINCIPALES

Nana Ôsaki: Punk-rocker, viste con jeans rotos, campera de cuero, borceguíes y se fuma como tres atados por día. Tiene siempre cara de culo y es bastante mal hablada. La femineidad brilla por su ausencia, su única debilidad es Ren, su eterno amor y único con quien se deja ser mujer.
Nana Komatsu: Una chica 100% correctita, se viste super normal, tiene un celular rosita, es aburguesada y su meta en la vida es tener un marido, y ser ama de casa. Se la pasa llorando y quejándose de todo como una nena. Necesita



siempre tener la atención de alguien, por eso Nana Ôsaki la bautiza como ¨Hachi¨, ya que parece más un perrito* que una persona.
*Hachi: Es el nombre de un perro que es considerado prócer en Japón, la historia cuenta que iba todos los días a la estación de tren a esperar la llegada de su amo, que se muere un día antes de regresar, y desde entonces el perro siguió yendo cada tarde a esperarlo a la estación de Shibuya, donde en el año 1934 irguieron una estatua de bronce del fiel can.



Black Stones: Su abreviación es BLAST. Es la banda de punk rock que tiene Nana con sus amigos en su pueblo natal. Luego la seguirían a Tokio para alcanzar sus metas allí. Los integrantes son:
Yasu: El baterista es también el mayor del grupo, abogado, completamente pelado y siempre de traje. Tiene con Nana una relación de amistad muy especial, se adoran; a veces Nana se pone medio en pedo y lo histeriquea un poco, pero él nunca da el brazo a torcer. Aún extraña a Reira.
Nobu: Compañero del colegio de Nana, fue el único del curso que se dignó a darle bolilla a "esa chica tan rara" y quien le presentó a Ren y a Yasu, con quienes formarían BLAST. Le cae a Nana cuando ella se acababa de mudar a Tokio para convencerla de que sigan con la banda; el método de persuasión es la cinta de la última canción compuesta por él. Con Nana son como hermanos, sin embargo sólo un par de veces se dicen palabras de afecto, casi siempre ella lo caga a pedos y él le recuerda que es una bruja, sin embargo él sólo quiere tocar la guitarra siempre y cuando ella sea la que cante. Luego tendría una historia de amor trágico con Hachi.
Ren: El bajista original del BLAST, vivían juntos con Nana hasta que le surgió el proyecto de irse a Tokio a triunfar con su otra banda, Trapnest.
Shin: Un chico de sólo 15 años que se presentó tras haber visto el aviso de búsqueda de bajista para BLAST en Tokio. Tiene habilidad para tocar, y un aspecto medio andrógino, su (fresco) pasado es un misterio, lo poco que se sabe es que es mestizo y que su madre es una persona de dudosa moral. Es gigoló, se acuesta con mujeres maduras que le garpan fortunas por pasar la noche con él. Así comienza la historia rara que tiene con Reira, quien empieza pagándole y es él quien termina enamorándose de ella. Quiere a Hachi como a una hermana mayor (en realidad empatizan mucho porque Hachi tiene una mentalidad muy adolescente) y tiene fuertes encontronazos con Nana, de hecho es uno de los pocos que la enfrenta.
Trapnest: Es la banda con la que Ren ya se había comprometido aún estando con BLAST, a quienes deja para irse a triunfar a Tokio. A diferencia de los antes mencionados, es más onda pop que rock, y su disco Trigger los lanzó al estrellato.
Ren: Guitarrista y compositor de varios de sus temas, dejó a su pareja y a su banda de pueblo para alcanzar la fama y ser estrella. Pero su sueño es llegar a casa y tener una mujer que lo espere con la cena y no le desagrada para nada la idea de tener dos o tres hijos; como es huérfano, no es raro que anhele formar una familia, por más chapado a la antigua que suene.
Takumi: Hace los arreglos de las canciones de Trapnest, y ademása es el productor artístico de la banda. Tiene fama de mujeriego, es muy egoísta y no le importa nada con tal de lograr sus objetivos. Tiene una historia con Hachi, quien deja a Nobu por él.
Reira (o Layla): De origen mestizo, se cambia el nombre para que su condición no interfiera en su carrera, debido a que en Japón son muy cerrados con el tema racial (nazi not dead), siempre estuvo enamorada de Takumi, quien sólo la quiere para ponerle un micrófono delante y hacerla cantar. En el colegio tuvo una historia con Yasu, a quien dejó y se fue a Tokio con su banda. Ella lo quiere como un amigo especial donde buscar consuelo, él todavía la ama.
Naoki: El baterista de Trapnest entabla una amistad (algo forzada) con Yasu, quien lo soporta hasta ahí nomás. Es bastante infantil, pero de buen corazón. Casi siempre lo que tiene para decir termina siendo una inmadurez tremenda y por eso con quien mejor se lleva en la banda es con Reira.



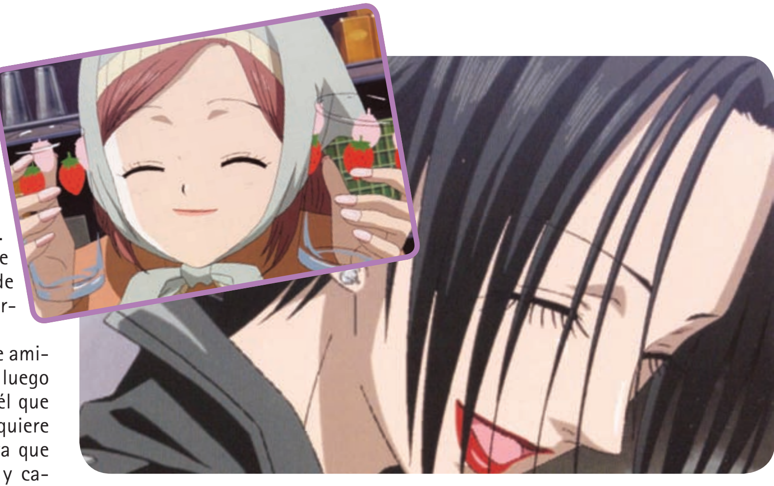
OTROS PERSONAJES

Junko: La mejor amiga de Nana Komatsu desde que iban a la escuela, siem-

pre fue quien le hizo poner los pies sobre la tierra y la vive cagando a pedos por las estupideces que hace sin pensar. Es la pareja de...

Kyosuke: Conoce a Junko y a Nana en la escuela de Arte, donde cursaba con su amigo Shouji. Se pone de novio con Junko y se van a vivir juntos a Tokio donde trabajan en el mundillo de las artes plásticas.

Shouji: Al poco tiempo de hacerse amigos, se pone de novio con Nana, luego él se va a vivir a Tokio, y es por él que ella decide irse a vivir allá. No quiere saber nada con vivir con Nana ya que ella sólo quiere limpiar, cocinar y casarse, y él sólo quiere una compañera. El desgaste de su relación deriva en que pegue onda con una compañera de trabajo llamada Sachiko, y deje a Nana de una forma bien forra, abrazando a Sachiko delante de ella.



NANA, LA PELÍCULA

En Septiembre de 2005 se estrena la adaptación a la pantalla grande del exitoso manga.

La modelo Aoi Miyazaki hizo de Hachi, y la cantante de j-rock Mika Nakashima dio vida a Nana. La idol de j-pop Yuna Ito interpretó a Reira. El reparto en general estuvo bien logrado, excepto por Ren, que salió bien feo. Los mejor logrados (aparte de las dos Nanas, que parecen calcadas del manga) son Yasu y Nobu.

La película tiene dos canciones principales, por supuesto una de BLAST y una de Trapnest, las cuales fueron los cortes de difusión para promocionar la peli. "Glamorous Sky" fue compuesta por Hyde (vocalista de L'Arc-en-Ciel) y la letra estuvo a cargo de la misma Ai Yazawa. Este single fue el que puso en primer lugar de los charts en Japón a Mika Nakashima por primera vez. La contraparte de BLAST también tuvo su single, que gozó de una para nada despreciable popularidad: "Endless story" de Yuna Ito se posicionó justo debajo del single de Nakashima.

La película adapta hasta el tomo 11 del manga, cuando Hachi conoce a Takumi.

NANA, EL ANIME

En Abril de 2006, el afamado estudio MADHOUSE presenta en televisión la adaptación animada del manga que llegó hasta el episodio 47, y dejó a los fans esperando ansiosos la segunda temporada prometida. El director fue Morio Asaka, quien tiene un currículum bastante interesante, que incluye storyboards y dirección de varios episodios de Jungle Taipei, y haber sido el director de Card Captor Sakura, Chobits, Gunslinger Girl y unos cuantos hits más.

La adaptación es mucho más fiel que la versión de cine, debido a que cada episodio es una adaptación directa de cada episodio del manga, algo poco habitual en las adaptaciones de un manga al animé. No hay episodios de relleno, sólo hay 3 (el 11.5, el 21.5, y el 36.5) que eran resúmenes de lo que había ocurrido hasta el momento. Aquí la anfitriona es Junko, y por eso se llaman "El rincón de Junko", y no son considerados de relleno ya que en el manga también aparecen a modo de omake cada tantos episodios.

Para asegurarse el éxito en las disquerías, contrataron a la rockera Anna Tsuchiya para que hiciera las canciones de Black Stones, y a Olivia para interpretar las de Trapnest.

Con varios singles, álbumes recopilatorios, y banda de sonido de la música incidental, la discografía de Nana resulta ser bastante extensa.

NANA 2

En Diciembre de 2006 llegó al cine la secuela de la exitosa películacon actores de 2005. Se mantuvo todo el cast de la peli anterior, excepto el papel de Hachi, que fue retomado por la modelo Yui Ichikawa, y el papel de Ren recayó ahora en Nobuo Kyou.

Los singles fueron nuevamente uno de Mika Nakashima y uno de Yuna Ito, representando a Blast y Trapnest respectivamente. Las canciones no son mejores a las de la peli anterior, sino más flojitas, sobre todo "My truth", de Trapnest, que parece más un lento de Mariah Carey. Belinda tiene más de Reira que Yuna Ito, pero igual zafa. "Hitoiro" de Mika Nakashima, tiene dos versiones, la promocional que es un tema pop-rock liviano, y la versión de la película que está tocada estilo punk. Ambas estaban lindas pero no llegan ni a ganchos al nivel de "Glamorous Sky".

La película no tuvo éxito en las taquillas, no fue bien recibida por los fans del manga. A pesar de tener más presupuesto y producción, sin duda el alejamiento de Aoi Miyazaki, que interpretó brillantemente a Hachi en la primer peli, tuvo mucho que ver. Esta vez la película se centra en (alerta espóiler) el embarazo de Hachi y en los kilombos mediáticos que sufre BLAST por la relación de Nana y Ren. El clima de la película resulta más denso y amargo, pero no de forma copada, como en El Imperio Contraataca, sino más bien como el culo. Por momentos es muy aburrida y peca de tener demasiados tiempos muertos. Sí, ya sé que los japoneses son unos capos de los tiempos muertos cinematográficos, pero esta vez no. Una verdadera lástima ya que la primer película estuvo muy bien lograda y dejó terreno para algo mucho mejor. Sólo podemos esperar una tercera entrega (aún no anunciada) que levante ese fiambre.



Un dibujante proveniente de la lejana China está revolucionando el arte de hacer comics. Comenzó como diseñador de modas pero pronto cambió las telas por el tablero digital y es un éxito de ventas no sólo en su país natal sino también en toda Europa. Enterate quién es este nuevo astro del Noveno Arte conocido como

BENJAMIN

por Hernán Khatchadourian



un país, dos sistemas

La historieta tiene una amplia variedad de nombres: en España es tebeo, en EEUU es comic, en Francia es BD y en Japón es manga. En Corea, el nombre de la historieta deriva de éste último y se escribe manhwa en tanto que en la China es manhua (léase mànhuà).

Debido a su amplio espectro de temáticas, se dice que es en China (1300 millones de habitantes) donde se publica la mayor cantidad de manhuas, una estimación que incluye traducciones de obras de origen japonés y coreano.

El manhua tiene una trayectoria muy parecida a la de su primo japonés. Sus orígenes se remontan a entre 5000 y 3000 años antes Cristo cuando los antiguos habitantes de la zona decoraban vasijas con historias dibujadas. Este arte permaneció por los siglos venideros hasta que los implementos litográficos importados de Occidente a fines del siglo XIX le insuflaron nuevos bríos. De esta manera, el manhua comenzó a popularizarse a través de caricaturas publicadas en periódicos y también fue utilizado por políticos como medio propagandístico para anular competidores.

La posterior invasión de China por parte de Japón durante la Segunda Guerra Mundial y la consiguiente Guerra Civil que dejó al país bajo un gobierno comunista que se mantiene en el poder hasta el día de hoy, dejaron un tanto tambaleante al manhua durante las décadas del ´50 y ´60. Sin embargo, la isla de Hong Kong permaneció bajo el régimen británico y aferrada a una filosofía económica capitalista que la convirtió

en una especie de quimera del oro para todos aquellos ciudadanos chinos poco afectos al color rojo. Debido a esto, el pequeño archipiélago se transformó muy pronto en un hormiguero de gente y convirtió a este lugar es una meca del manhua oriental.

El Noveno Arte floreció entonces en Hong Kong, donde se diversificó hasta límites insospechados, muchas veces mediante parodias o plagios impunes a sus vecinos con productos calcados del original, pero también con libros que han hecho historia, por lo menos en ese continente.

En 1997, Gran Bretaña debió devolver a China el archipiélago de Hong Kong. El reencuentro entre los habitantes de la República Popular China y Hong Kong se transformó en una especie de antítesis de lo ocurrido tras la caída del Muro de Berlín en 1989. Bajo el lema "un país, dos sistemas", Hong Kong siguió produciendo manhua para toda China, con miras a entrar en mercados internacionales.

Importadores directos

En 2006, durante el transcurso del distinguido festival francés de Angoulême, hizo su presentación una nueva editorial afincada en Francia que presentaba la particularidad de publicar sólo trabajos de autores chinos. Xiao Pan, tal su nombre, lleva al día de la fecha publicados más de treinta libros de manhua tanto en su idioma original como en francés, además de comercializar sus licencias para todo el mundo. Desde sus oficinas ubicadas en lugares estratégicos para el comic internacional como Bélgica, Suiza o Canadá, Xiao Pan recluta nuevos talentos para ampliar su línea editorial al tiempo que prepara su desembarco en los Estados Unidos.

Entre los autores fetiches de Xiao Pan figuran nombres como Zhang Xiao Yu (Au Fond du Rêve, El Vuelo), Pocket Chocolate (Butterfly in the Air), Chen Weidong y Peng Chao (Un Monde Idéal), Lee Shipeng (Dr Forlen), Liu Feng (Dream), Jian Yi (Five Colors), Li Yao (La Quête de l'esprit Céleste), Nie Jun (My Street), Ji Di (My Way), Ji An (Niumao) y Benjamin, un artista que se ha convertido de la noche a la mañana en el caballito de batalla de la editorial con sus novelas gráficas Orange, One Day y Remember.

Patrick Abry, director de Xiao Pan, confía en que este emprendimiento resulte sumamente rentable, ya que mangas japoneses hay muchos pero ninguno tiene la potencialidad de los chinos; y las ventas obtenidas en Italia y España le dan la razón. Además de publicar manhuas ya editados en China, Xiao Pan encarga trabajos exclusivamente para el mercado europeo y se anima a publicar obras inéditas en China, como la ya mencionada Orange.



Profeta en su tierra y en el exterior también

Benjamin, o Zhang Bin como figura en su pasaporte, nació en la provincia china de Hei Long Jiang el 16 de Mayo de 1974. Su pasión por el dibujo lo llevó a estudiar diseño de modas, pero luego de graduarse decidió viajar a Beijing (ex Pekín) en 1996 para dedicarse a dibujar manhuas. Las principales influencias de Benjamin provienen de la historieta japonesa y china, ya que en ese país son muy conservadores en cuanto a la importación de talentos extranjeros.

Una vez que hubo hecho los contactos

correspondientes, Zhang Bin encontró trabajo en una editorial donde su jefe le encargaba copiar mangas japoneses para poder editarlos sin licencia. Los socios y los competidores de ese editor creían que contratar a Zhang Bin era sinónimo de perder plata, ya que su estilo difería mucho del utilizado en la tierra del sol naciente, pero el joven sorprendió a todos al cumplir el encargo a la perfección.

Sin embargo, estos trabajos no terminaron de satisfacer su intelecto y muy pronto, Zhang Bin decidió encarar la producción de sus propias historias. De esta manera empezó a publicar trabajos como The Savior o Where are we Going? en diferentes revistas de su país, mientras comenzó a dar un vuelco a su carrera con la adopción de la computadora como su principal herramienta de trabajo.

"Al principio solía pintar mis trabajos – sostiene el artista-**, pero de esta manera no llegaba a cumplir los plazos de entrega porque la pintura tardaba mucho en secarse, razón por la que decidí empezar a utilizar la computadora".**

Este detalle –que no es menor- lo llevó a destacarse por sobre el resto de sus colegas y de esta manera, su dibujo pudo pasar los filtros de la exquisita editorial Xiao Pan. A tal punto se ha elevado su pericia con los programas PhotoShop y Painter que ha escrito un libro sobre arte digital (editado sólo en China en 2002) y suele dar cursos ante una gran cantidad de alumnos.

El dibujo de Benjamin se acerca a niveles fotográficos, lo que ha llevado a más de un crítico a cuestionar su habilidad. **"Mis dibujos salen directamente de mi imaginación** –se defiende Bin-**, aunque debo reconocer que a veces me inspiro**

TODAS SUS OBRAS

One Day

One Day (Un Día) es el primer trabajo de Benamin en alcanzar cierto reconocimiento de masas, aunque en la cronología de Xiao Pan fue uno de los últimos en publicarse. Para cualquier persona interesada en seguir de cerca la carrera de este artista, sería recomendable comenzar a leerlo o admirarlo por este libro. ¿Por qué? Porque sencillamente es el menos explosivo a nivel visual, al punto que incluye dos historias en blanco y negro. Leerlo al final o en el medio, decepcionaría a cualquiera.

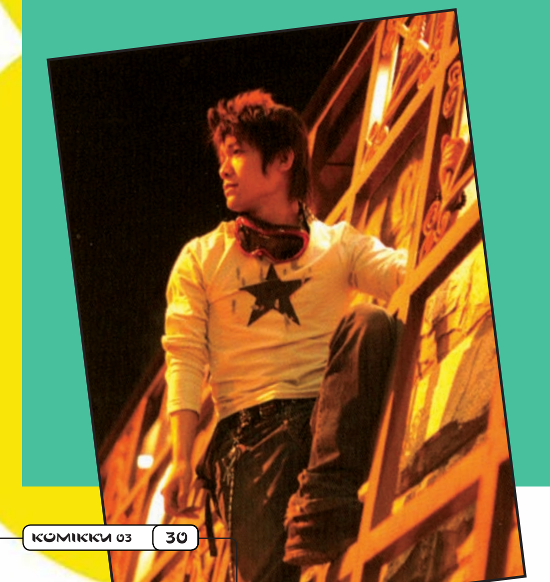
One Day sería el equivalente a un sketchbook –libro de bocetos- o una muestra potencial de lo que sería Benjamín algunos meses después. Su universo de personajes desencantados ya está allí, a la espera de que él se decida a mover las cuerdas para contar historias dignas de cualquier película de Wong Kar Wai o Zhang Yimou.

Cuatro relatos sirven de terrario a Benjamin para comenzar a explorar las delicadas líneas de las relaciones interpersonales. Son cuatro relatos donde el autor se anima cada vez más a tirar una línea por aquí o por allá mientras experimenta el efecto que eso pueda tener junto al relato en el lector.

En One Day, y al igual que ocurrirá con los demás libros de Benjamín, hay un apéndice especial con dibujos a página competa e ilustraciones varias que el autor acompaña con breves textos en los que intenta encontrar respuestas a sus incontables dudas existenciales o al menos poder compartirlas con sus lectores.

Orange

Este libro de Benjamin cuenta con una anécdota bastante particular. El mismo fue realizado tres años antes de su lanzamiento y se mantuvo inédito hasta que su autor saltó a la fama. El motivo de tanto hermetismo alrededor de Orange se debe a que el editor lo consideró como "muy deprimente" y lo dejó en un stand by del que sólo lo sacó el clamor de los fans.



Orange está protagonizado por una jovencita que ve cómo un adolescente se lanza desde un edificio frente a ella. A partir de ese momento, se suceden una serie de flashbacks que irán a echar algo de luz sobre este hecho. La protagonista es una adolescente que está empezando a dar sus primeros pasos en la vida adulta y se relaciona de manera muy especial con los hombres que conoce, y con sus amigas a las que denigra todo el tiempo.

La historia plantea varios enigmas existenciales que el autor lanza constantemente, al tiempo que utiliza sus colores literarios para pintar un poco de romanticismo por aquí y por allá a fin de no aburrir.

El arte de este libro demuestra que cada día no pasa en vano para Benajmin, quien acumula nuevas experiencias para contar, ya sea con palabras o bien a través de sus pinceles virtuales de manera soberbia.

Remember

El tercer álbum de Benjamin relata la historia de un joven dibujante de historietas que sufre las constantes presiones de su editor, al tiempo que reaparece en su vida un viejo amor. Además del impresionante arte, la historia se sostiene con interesantes vuelcos y caracterizaciones salidas directamente de la psiquis del autor que también es el guionista. Los retratos de un editor a prueba de consejos y de un artista que muestra ribetes de infantilidad con los que canaliza su frustración en su relación amorosa son magníficos.

La segunda historia plasmada en el libro es la de unos jóvenes que se preparan para rendir un examen en una escuela de arte. Cada uno de ellos deja entrever sus anhelos y esperanzas al tiempo que descargan sus frustraciones en un chico al que han elegido de punto.

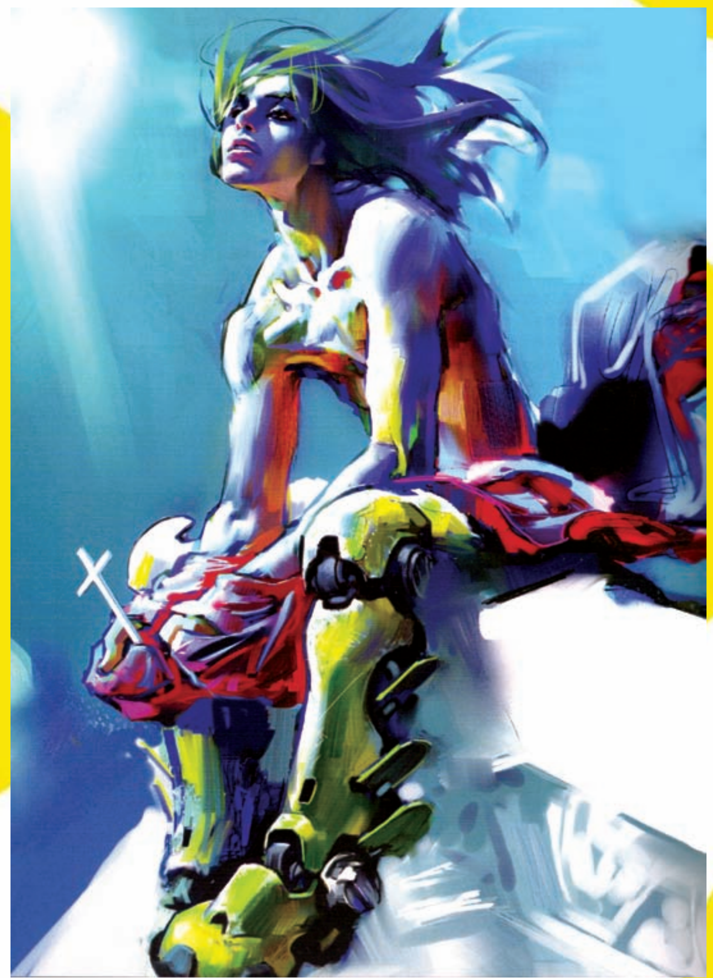
En Remember se muestra en todo su esplendor, quizás por ser su obra más reciente y refinada, todo el poder de observación que caracteriza a Benjamín por sobre el resto. Su capacidad de retratar el desinterés en la vida y la falta de fe de la juventud de su país se despliega por cada una de las 126 páginas del libro, tanto en la faceta gráfica como en la escrita, y deja al final un gran sabor a desesperanza, tal vez el precio a pagar por disfrutar lo primero.

Flash

Flash –que no tiene nada que ver con el famoso corredor escarlata de DC Comics- es un recorrido por la corta pero resplandeciente carrera de ilustrador de Benjamin. El libro recopila ilustraciones de esas que solamente se pueden conseguir por Internet, porque el artista las realizó en un momento de ocio, así como también algunos de sus más celebrados trabajos.







en fotos. Sin embargo, si yo utilizara siempre fotos para hacer mis dibujos, estos muy pronto perderían todo tipo de interés y además yo jamás podría hacerlo mejor que una imagen capturada".

el diario de zhang bin

El estilo sombrío de las historias de Benjamin lo ha llevado a ser comparado con el cineasta Wong Kar Wai pero él no se identifica así. **"En China, los manhuas y el cine no son tan análogos como en otras partes del mundo",** explica al autor. Sin embargo, esto no evitó que el director Tsui Hark lo convocara para ilustrar el poster promocional de su film Seven Swords (Siete Espadas) tras ver su trabajo en Remember.

Los personajes de Benjamin responden a un fenómeno social que amenaza con extenderse por toda China: la depresión de los jóvenes. La presión a la que se somete a la juventud en el gigante asiático deja como resultado una gran cantidad de suicidios ocasionados por la falta de metas en la vida. Según Benjamín **"los jóvenes chinos no se reconocen si no logran encontrar una filosofía de vida que les permita seguir adelante".** El autor se expresa continuamente sobre este tema en su blog (www.blog.sina.com.cn/benjamin) y también en los intermedios de sus libros, donde trata de encontrar algunas respuestas a sus enigmas existenciales. **"Es algo que hago por mi propia voluntad. Esto me permite dialogar más con el lector y por eso me encanta añadir todas estas notas"** agrega.

Los libros de Benjamin se caracterizan por presentar breves relatos, algo que está a punto de cambiar ya que el artista se ha embarcado en la producción de su primer historia larga, la que incluso llegará a extenderse a los largo de tres tomos. Otra novedad es que la misma será una historia de acción, lo que marcará su debut en este género.



Benjamin sueña con publicar en China un libro que agrupe a autores locales y extranjeros con la esperanza de abrir un poco las fronteras editoriales de su país, donde sólo se publica manga. **"Es más fácil para un autor chino ser editado en el exterior que en su propio país"** confiesa. A pesar de todo, su éxito en el exterior le ha hecho ganar muchos beneficios en China, donde ahora todos quieren publicarle sus trabajos, sin importar su temática. **"Me dicen que si adaptara leyendas chinas vendería tres veces más libros al tiempo que me ofrecen publicarme todo lo que hago para ablandarme",** se desquita.

Otro de los anhelos de Benjamin es inaugurar su propio estudio, pero eso es algo que se toma con calma ya que antes debe cumplir con su carrera, una carrera tan fulgurante como prometedora.

¿Siguen volviendo por más? ¿No alcanzó con lo de los dos números anteriores? Me parece que esto ya les gusta; hay un placer perverso detrás de este volver y volver a que se les caguen de risa en la cara... Pero de perversiones les puedo dar cátedra, así que no tengo en historia en recibirlos con los brazos abiertos (y los lienzos bajos) y abrirles una vez más las puertas de

LA TINTORERIA

Del Dr. Bukkake & Cía.

El Indice de Estadísticas Mangueras al Pedo es una noble institución que desde hace años compila datos... al pedo. Como los del INDEC, pero un poquito más creíbles. Como no tenemos nada mejor para hacer, vamos a compartir algunos

DATOS DEL INDEMAP	
Porcentaje de personas que mientras veían The Dark Knight pensaban que el animé estaba muerto	90 %
Porcentaje de comiqueros que vieron Gotham Knights	90 %
Que saben que está animado por japoneses	40 %
Que saben que esos japoneses animaron otras cosas además de Batman	5 %
Porcentaje de otakus que sabían quién es Nobuo Yamada	37,9 %
Que fue al Tokyo Weekend sólo a ver Pegasus Fantasy	88 %
Que fue al Tokyo Weekend sólo a ver a Ricardo Cruz (o que saben quién es Ricardo Cruz)	0,1 %
Cantidad de otakus que sabían quién es Eizo Sakamoto	3
Cantidad de bandas que disolvió Eizo antes de ser solista	3
Porcentaje de chicos que hoy hacen cosplay que van a ser tus jefes dentro de 10 años	45 %
Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad	1/1.000.000

CHINO Y MANGANUZA



NECROFILIA

Hoy nos empomamos al cadáver de: EL CLUB DEL ANIMÉ

Nos remontamos a los menemistas años '90, en los que un canal de cable, Magic Kids, levantaba la guita en pala gracias a la emisión constante de cuatro o cinco series ponjas hiper-exitosas, en sus abyectos doblajes mexicanos. A fines del '98, a alguien se le ocurre armar un ciclo en el que un supuesto especialista en animé presentara series, mandara info y contestara las cartas que les mandaban los iletrados televidentes del canal.

Y quién mejor para ese rol que el mismísimo Leandro Oberto, que por ese entonces daba cátedra de periodismo, filosofía, sociología y política en la inmaculada revista Lazer. Oberto, con su irrefrenable carisma y su simpatía sin límites, piloteó el tema de poner la caripela en cámara durante casi un año, hasta que estalló el Ranmagate (otro día lo explicamos) y los que hasta ayer eran sus patrones y socios estratégicos, pasaron a ser sus archienemigos.

A fines del '99 el ciclo se quedó sin conductor y, luego de un casting menos transparente que una interna peronista y de varios rebotes místicos del destino, la elegida para suceder al Idolo fue Mariela Carril, una periodista que escribía en Comiqueando (garantía de mediocridad) y que no era ni linda, ni talentosa, ni inteligente, pero le ponía un poco de onda. Luego de unos meses iniciales casi dignos, el nivel de los animés que ofrecía el ciclo fue derrapando hacia el abismo (llegaron a emitir garchas talidómicas como Hello Kitty Paradise) y los informes que leía Mariela, frente a un decorado que parecía dibujado con una birome en el ojete, eran cada vez más precarios (sin hablar de lo mal que se veían los tramos de animación que usaban para "ilustrarlos"). Pero la gente del Magic, fiel al Dogma Sofovich, creía que las falencias del programa se resolvían rellenándole el ñocorpi a Mariela, y todo siguió su curso natural hacia el holocausto.

Ya para el final, presentaban, además de dibujos ancestrales o del Nacional B, unos cortos "animados" basados en "historietas" que mandaban los televidentes. Pocas veces se vio en la tele argentina un aborto tan inmundo e irrespetuoso como ese segmento, en el que los mismos hijos de puta que "editaban" los dibujos de los chicos hacían las voces de los personajes, seguramente cagados de risa mientras miraban Intrusos. Cuando a fines de 2005 se acabó el curro y desapareció el programa, todos respiraron aliviados como si se hubiesen echado un garco amasado tres semanas: era hora de ganarse el pan de un modo digno.

Hoy, felizmente no existen más ni el Club del Animé, ni el Magic, ni Pramer, la empresa dueña de la señal que se fundió y dejó un tendal de deudas. Mariela probó suerte en uno de esos programas chotos de la transnoche para jugar desde el celular y duró menos de un mes. Oberto, en cambio, cuenta euros en Barcelona, como los grandes de verdad.





por Pablo Degrandi

LA ADAPTACIÓN AL ANIMÉ

Seguimos nuestro repaso por las distintas sagas que componen la primera temporada de la serie animada de Saint Seiya y es hora de meternos con la segunda etapa.

2- EL FÉNIX Y LOS CABALLEROS NEGROS (EPISODIOS 7 AL 15)

Con la Armadura de Oro robada, el Desafío Galáctico se ve forzosamente suspendido.

Ikki, el Ave Fénix que volvió para vengarse, huye con la armadura dorada junto a sus Caballeros Negros, que visten una armadura igual a la del Fénix, sólo que negra. Seiya, Shiryu, Hyoga y Shun van tras ellos, acompañados por vehículos de la Fundación Grad; el inmenso poder que demuestra tener Ikki aumenta el temor de las consecuencias si él llegase a vestir la armadura de oro.

Sin embargo, logra esconderse en un viejo galpón de puerto, y viste la armadura, sólo para ser abatido por Seiya casi instantáneamente, lo que causa que las piezas de la armadura se desbaraten para todos lados y que los Caballeros de Bronce recuperen sólo cuatro partes. Shiryu parte con la misión de conseguir a quien sea capaz de reparar las armaduras del Pegaso y del Dragón.

En ese momento entran en acción los cuatro Caballeros Negros que se presentan como los Némesis de los cuatro protagonistas.

Shiryu, una vez de regreso en la cascada de Lushan, en los cinco picos antiguos, se entera de que la grave enfermedad de su maestro fue sólo una mentira para poner a prueba el temple del Dragón. Es su mismo mentor quien le informa acerca de dónde debe ir para reparar las armaduras del Pegaso y del Dragón, dañadas durante la batalla que tuvieron. Debe dirigirse a Jamir, una tierra remota entre la India y China. Así, luego de atravesar un lugar llamado “la tumba de la Armadura” finalmente llega al castillo de

SAINT SEIYA: LA PELÍCULA



Argumento: Durante la noche, sobre el cielo estrellado, Hyoga y Elli (una chica nueva del orfanato) ven pasar una estrella fugaz, a la que Hyoga interpreta como un mal augurio. En realidad se trata del Cometa Lepals, que se acerca a la Tierra cada miles de años. Algo se desprende del mismo y cae sobre la Tierra.
Elli es atraída hacia donde cayó ese objeto, que resulta ser la legendaria Manzana Dorada, emblema de Eris, la Diosa de la Discordia.
Eris se aprovecha de la apariencia de la inocente Elli, para secuestrar a Saori. Su plan consiste en absorber toda su energía y poder para resucitar su propio cuerpo. Luego de convocar a los Ghost Five (caballeros de la antigüedad resucitados), reta a duelo a los Caballeros de Bronce.
Los caballeros inventados para este "largometraje" de 45 minutos, que resulta ser más un capítulo largo que otra cosa, son:
Maya de Sagita, un personaje muy parecido al Tremy de Sagitario que aparece en la serie, incluso con el mismo poder de la flecha fantasma.
Orfeo de Lira, el caballero legendario, es exactamente el mismo diseño que usaría Kurumada para crear al personaje Orfeo en la saga de Hades.
Cristo de la Cruz del Sur... sí, Cristo.
Yan de Tateza, muy parecido a Shiryu tanto en su físico como en la armadura.
Jaga de Orión, conocido en la antigüedad como el Caballero más fuerte y justo.
Estos episodios largos son producidos de forma habitual por TOEI, y los hacen con el fin de proyectarlos en las Anime Fair de Japón, a modo de promoción de las series que producen. Luego, algunas de esas películas llegaban a los cines estándar y la mayoría terminaban editadas en video.
Esta fue producida en 1987 y la dirigió por Kozo Morishita, mismo director de la serie de TV. La música fue compuesta por Seiji Yokohama y editada en el segundo OST de la serie.

Mu, el único hombre capaz de reparar las armaduras de caballero.
Mu le explica a Shiryu que las armaduras están muertas, y la única forma de revivirlas es vertiendo la sangre de un caballero sobre ellas. Sin dudarlo, Shiryu se sacrifica para reparar sólo la armadura de Pegaso, y cae rendido. Mu, conmovido por el corazón noble del Dragón, lo salva y repara también su armadura.
Mientras tanto, en el Oriente, a la Fundación Grad llega una carta de parte del Fénix: se trata de un reto a duelo a los Caballeros, con las piezas de la Armadura de Oro como principal objeto de apuesta.
Una vez reunidos en el Valle de la Muerte, los Caballeros deciden separarse y llevar cada uno consigo una pequeña campanilla para facilitar su reencuentro.
Seiya flashea con ver a Shiryu pero su imagen se desvanece y en su lugar queda el cofre de una armadura de Pegaso totalmente restaurada. El mensajero resulta ser Kiki, pequeño aprendiz de Mu.
Las batallas entre cada Caballero contra su versión "Negro" hace posible que todos ellos luchen contra su sombra, que se enfrenten con un contrincante que los iguala en fuerza. Es un momento de la historia que remite a los poemas épicos antiguos, o si prefieren, al tradicional camino del héroe, en el cual tarde o temprano éste se enfrenta a su alter-ego oscuro.
El primero en encontrarse con su reflejo maligno es Seiya, que logra derrotar al Pegaso Negro, pero es golpeado por un meteoro negro. Comienza a oscurecerse toda su piel, levanta mucha fiebre y cae desmayado por un barranco.
Hyoga vence al Cisne Negro, que instantes antes de morir se arranca el pequeño cisne del casco con el registro de su enemigo y se lo teletransporta a Ikki. En la versión del manga la escena es más cruda, ya que el Cisne Negro se arranca el ojo, no un pedacito de armadura.
Cuando Hyoga encuentra al Fénix, éste ya conocía su técnica y le es fácil evadirlas; como respuesta le lanza su Puño Fantasma (Phoenix Gen Ma Ken) y le hace pegar una flasheada jodida con el cadáver de la madre. Tras volverlo loco, Ikki se despoja de su armadura y asesta un golpe de lleno en el corazón del Cisne. Ikki había logrado vencer a uno de los Caballeros, aunque su brazo derecho quedó congelado.
En medio de las montañas, Kiki se encuentra con Shiryu recién llegado de Jamir y parten en busca de sus compañeros. Mientras, Shun encuentra a Seiya inconsciente y lo ayuda con sus cadenas, acto que interrumpe nada menos que la cadena del Andrómeda Negro. Para facilitarle la lucha a su camarada, Seiya corta la cadena y se deja caer nuevamente por el valle. Eso causa un ataque de ira en Andrómeda, y el Dragón Negro, testigo de la derrota de su camarada, se dispone a contraatacar a Shun cuando aparece Shiryu, y se desata la batalla entre los dos dragones. Durante una épica pelea al ritmo de "Can´t say good-bye" del grupo Make-Up, Shiryu recurre al Dragón Ascendente de Lushan por primera vez y le estalla la sangre por los poros, pero el Dragón Negro, que comprende el significado de la amistad y la naturaleza maligna de las ambiciones de Ikki, lo salva al detener su hemorragia. Ya considerado un aliado, fallece en brazos del único Dragón, Shiryu.
Seiya es rescatado por las cadenas de Shun, y Shiryu perfora sus puntos vitales, para que el cuerpo largue la sangre contaminada por el meteoro negro.
Tras dejar solo a Seiya con su armadura, Shun y Shiryu se dirigen al encuentro de Ikki, quien los espera sin temor, hasta que Hyoga hace su





aparición y le devuelve a Ikki el Gen ma Ken; a quien mucho no le afecta, luego llega Seiya recuperado y logra entablar batalla con el Fénix, e incluso le destruye su armadura, la cual se restaura inmediatamente debido a su naturaleza de Ave Fénix.

Sin mayores esfuerzos, Ikki apalea a los cuatro Caballeros de Bronce y está a punto de derrotarlos hasta que interviene la mismísima Armadura Dorada. En ese momento logran bajarle los humos a Ikki, y lo más importante aún, hacerlo hablar. ¿Por qué quería la armadura de oro? ¿Quién lo mandó?

Ikki relata sus horribles vivencias en la Isla de la Reina muerte, donde fue entrenado, obtuvo su armadura, y vivió su única historia de amor con Esmeralda. Después de una larga charla con Ikki, él les advierte sobre el Santuario, reconoce ser sólo un peón mandado a hacer y les dice que huyan porque lo están vigilando.

Hasta aquí llega lo que sería la primer parte de la historia, los primeros quince episodios introductorios de la serie, donde se presentan los protagonistas, se afianzan, enfrentan a algunos villanos y redimen a otros. Pero lamentablemente, a partir de este momento de la historia, comienzan las diferencias jodidas entre el manga y la versión anime, y vale aclarar las más importantes.

En el manga, durante el relato de Ikki, vemos que luego de asesinar a su maestro, tuvo que derrotar a todos los Caballeros Negros, y a un tal Jango, guardián de la armadura del Fénix, para hacerse con ella. Luego se le aparece una figura que él confunde con un dios, pero se trata de alguien llamado Shaka, que le advierte sobre su ambición de ser el más fuerte. En el animé, se ve que es inmediato a la muerte de su maestro que la armadura misma lo acepta como portador.

En el manga se profundiza mucho más en la historia de Esmeralda y el pasado de los huérfanos de la Fundación Grad, tanto que Ikki les dice la verdad sobre el origen de todos ellos. Resulta que el padre de los cien huérfanos es nada menos que Mitsumasa Kido, el hombre a quien todos ellos odian más que a nada en el mundo, el causante de todas sus desgracias.

A todo esto, Mu ve desde Jamir un cosmo enemigo que se dirige al Valle de la Muerte, y se teletransporta allí para rescatar a los Caballeros de Bronce e incluso a los Caballeros Negros, aunque Ikki se rehusa a seguirlos. Los Caballeros de Plata habían sido enviados por el Santuario, para castigar con la muerte a los Caballeros de Bronce, bajo el delito de haber roto el código sagrado de los Caballeros. Todo eso, en el animé no figura.

HYOGA



El Caballero Cisne tiene 14 años, nació en Rusia, y tal vez su origen influya un poco en su frialdad, ya que es el más distante del grupo de Caballeros de Bronce.
Es el único a cuya madre le conocemos la cara. Mientras todos los personajes son huérfanos, los lazos más comunes en la historia son entre hermanos, o maestro-discípulo; en Hyoga está siempre presente el recuerdo de su mamá (Natassia), que murió al hundirse el barco que los llevaba a la Fundación Grad, donde llegaría finalmente como un huerfanito más.
Su lugar de entrenamiento fue el norte de Siberia, sitio donde descansa el cuerpo de su madre. Allí entrenó junto con un niño llamado Isaac, en condiciones climáticas extremas, enfrentando osos polares y golpeando el muro de los hielos eternos. Al crecer, Hyoga le confiesa a Isaac que desea convertirse en Caballero para poder rescatar el cuerpo de su madre. Isaac se indigna, lo recaga a piñas y le promete no permitir que obtenga la Armadura sagrada para cumplir sus fines egoístas.
Aún sin madurar, Hyoga se sumerge en el mar helado donde lo atrapa una corriente de agua, y es rescatado por Isaac, quien entrega su vida con tal de salvarlo. Isaac sobrevive y se convertiría en un General de la Marina de Poseidón.
Una vez que Hyoga completa el entrenamiento, es nombrado Caballero de Bronce, y recibe un encargo por parte del Santuario, que consiste en dirigirse al Oriente, donde se lleva a cabo un torneo clandestino de Caballeros y sortean una Armadura Dorada.
Hyoga es el que más sufre las diferencias entre el manga y el animé, lo que afecta la identidad del personaje en sí; por poner sólo un par de ejemplos:
Mentor: En el manga su maestro es el Caballero Dorado Camus de Acuario, a quien apenas vemos justo antes de la batalla del Santuario. En el animé, su maestro es el Caballero Crystal, un personaje inventado sólo para la versión de tele porque necesitaban agregar un Caballero de Plata urgente y rellenar capítulos. Después la justifican con que era alumno de Camus.
Adiós Mamá: Tras derrotar a los Caballeros de Plata, Hyoga le lleva flores a su madre, y su maestro Camus utiliza su cosmo para hundir el barco de forma tal que Hyoga no le pueda ver nunca más la cara. En el animé ocurre lo mismo pero recién cuando se encuentran con Camus en la casa de Libra.
Técnicas:
Diamond Dust (Polvos de Diamantes)
Aurora Thunder Attack (Ataque del Trueno de Aurora, conocido en el manga como Kholodnyi Smerch)
Koliso (El anillo de hielo que inmoviliza al contrincante)
Aurora Execution (Ejecución Aurora, heredada de su Maestro Camus, poder con el que alcanza el cero absoluto).
A diferencia de sus compañeros, no tiene ninguna relación afectiva cercana con alguien del sexo opuesto (aparte del fiambre de la madre). Las únicas dos veces que vemos a Hyoga teniendo onda con una chica es en la primera película, y en la saga de Asgard. Casualmente ambos sucesos ocurren en obras realizadas íntegramente por la TOEI, en las que Kurumada cobraba muchas regalías y aportaba poco a los guiones.
La excepción en el manga es la historia corta que hay al final del tomo 13, luego del cierre del episodio del Santuario. En la misma, Hyoga va solo a Siberia y se enfrenta a un grupo llamado los Blue Warriors, guerreros legendarios de las tierras Nórdicas. Malherido, es resguardado y atendido por una jovencita muy afectiva llamada Natassia. Esa historia corta inspiró la realización de la segunda película y la consecuente saga de Asgard para TV.







Escuela Argentina de Historieta





manga
Docente: Malcolm Widd



animación
Docente: Julio Azamor



historieta (2 niveles)
Docentes: Roberto Vlacava, Marcelo Valentini



historieta humorística
Docente: El Bruno



historieta para chicos
Docente: JJ Rovella



modelado de figuras
Docente: Juan Riera



ilustración
Docente: Andrés lozano



Guión
Docente: Gonzalo Ventura

seminarios:

- **Ilustración Vectorial** (Ilustrator,xara)
- **Color digital** (Photoshop)
- **Story-board**

Cochabamba 868(1150) Bs. As.
4307-6170/7297
4300-7230/1892

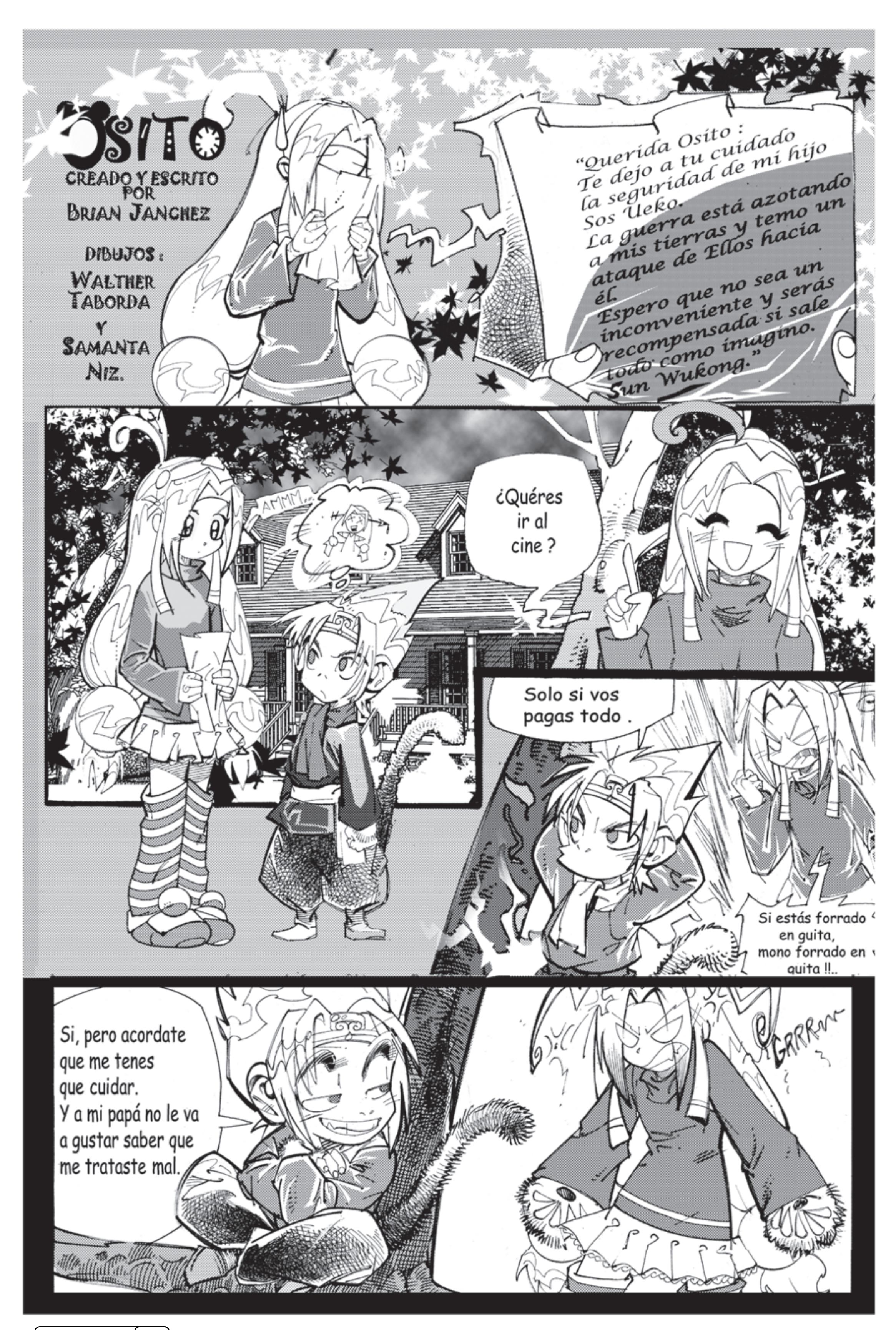
www.eahistorieta.com.ar
info@eahistorieta.com.ar

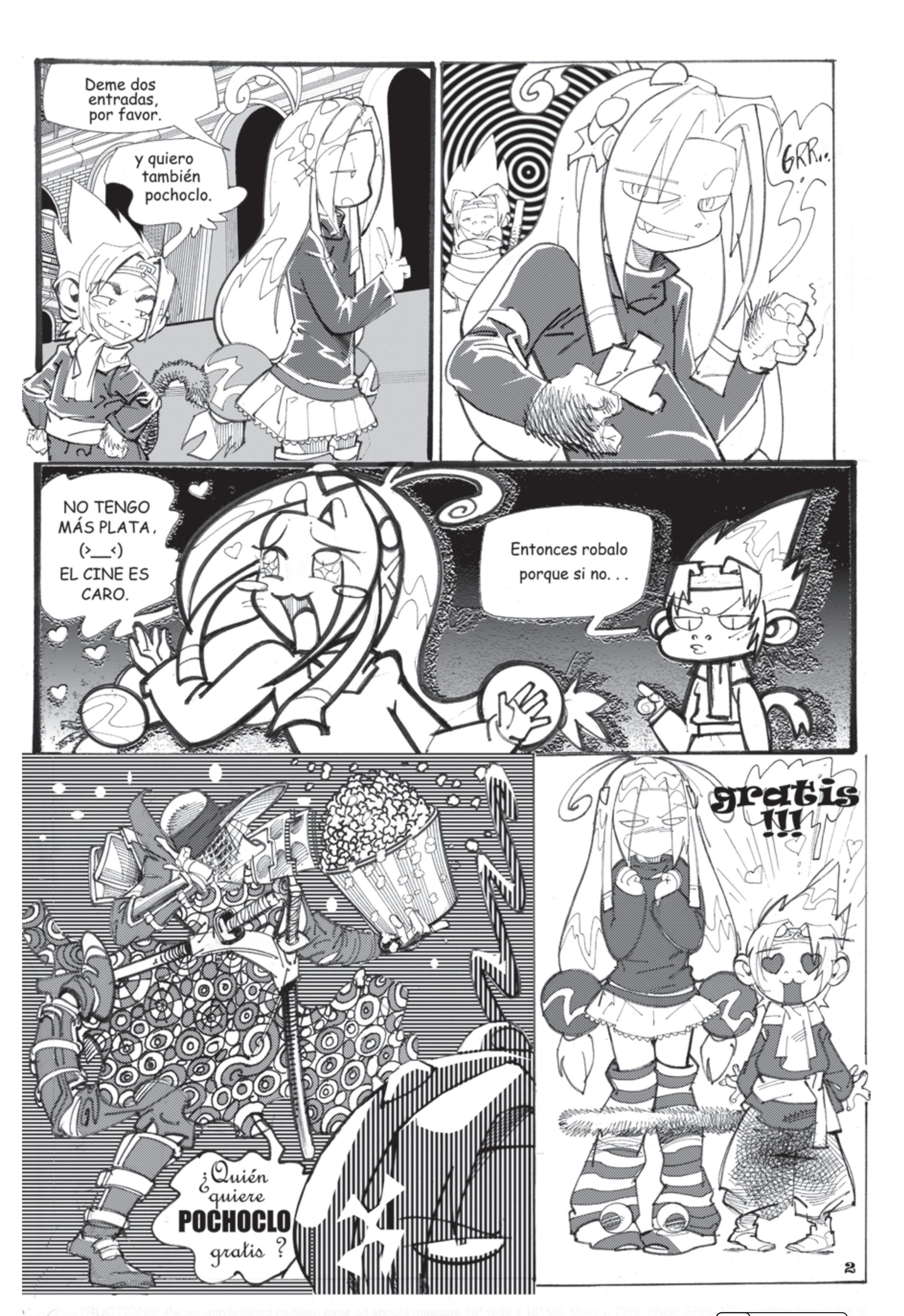
Eternia

COMIC - ANIME - CINE - ROCK

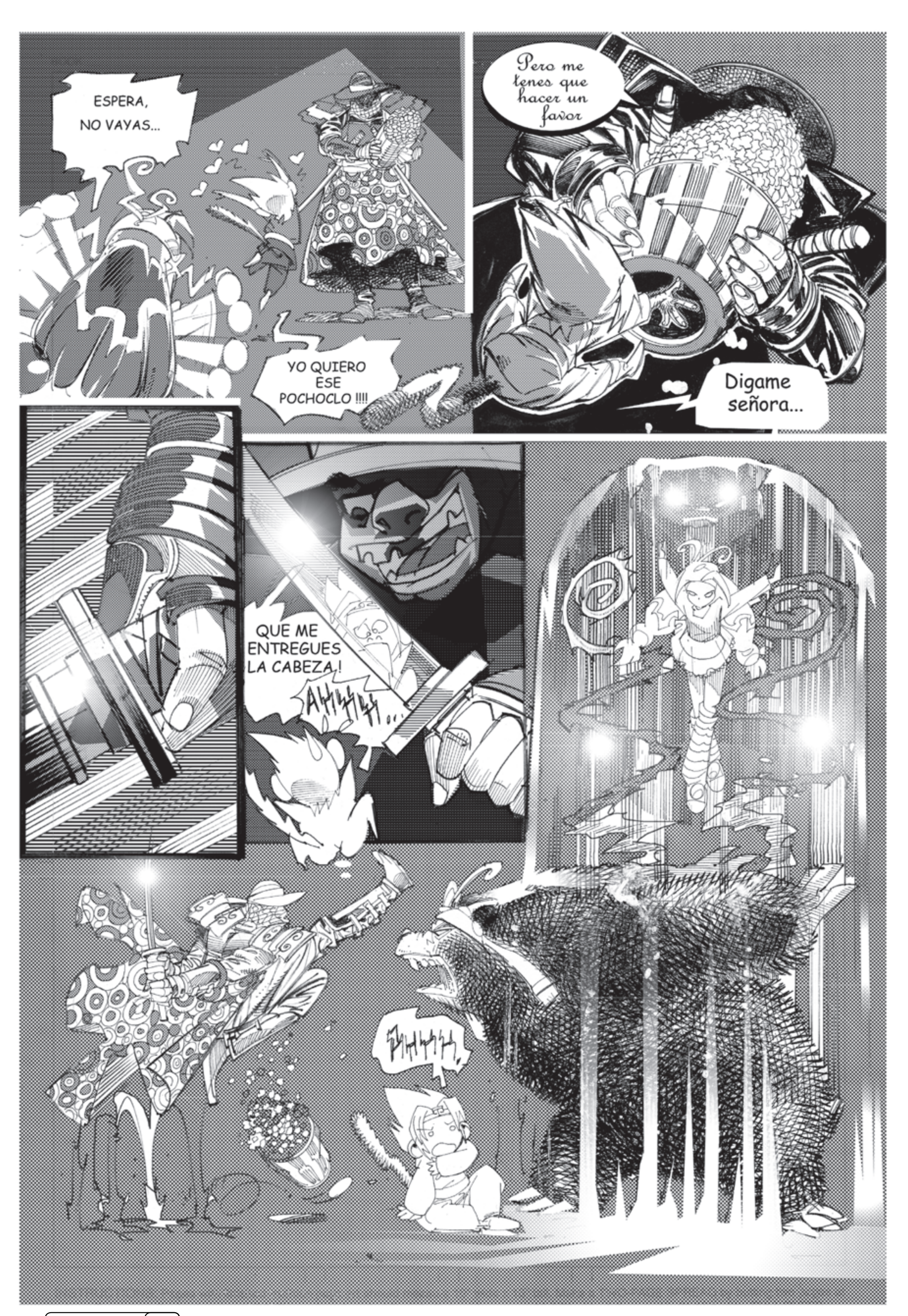
Av. Meeks 172 (B1832DED)
Lomas de Zamora - 4292-8103

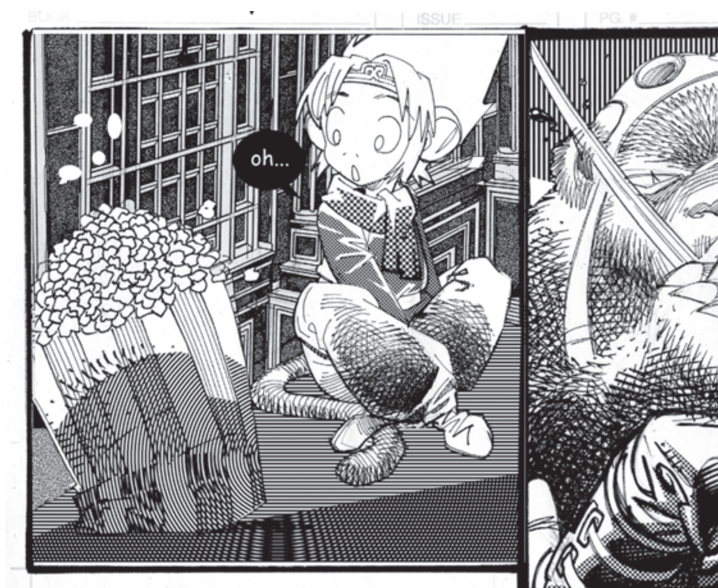
| Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica |


OSITO
CREADO Y ESCRITO POR
BRIAN JANCHEZ
DIBUJOS:
WALTHER TABORDA
Y
SAMANTA NIZ.
"Querida Osito:
Te dejo a tu cuidado
la seguridad de mi hijo
Sos Ueko.
La guerra está azotando
a mis tierras y temo un
ataque de Ellos hacia
él.
Espero que no sea un
inconveniente y serás
recompensada si sale
todo como imagino.
Sun Wukong."
AMMM...
¿Quéres ir al cine ?
Solo si vos pagas todo .
Si estás forrado
en guita,
mono forrado en
guita !!..
Si, pero acordate que me tenes que cuidar.
Y a mi papá no le va a gustar saber que me trataste mal.
GRRR

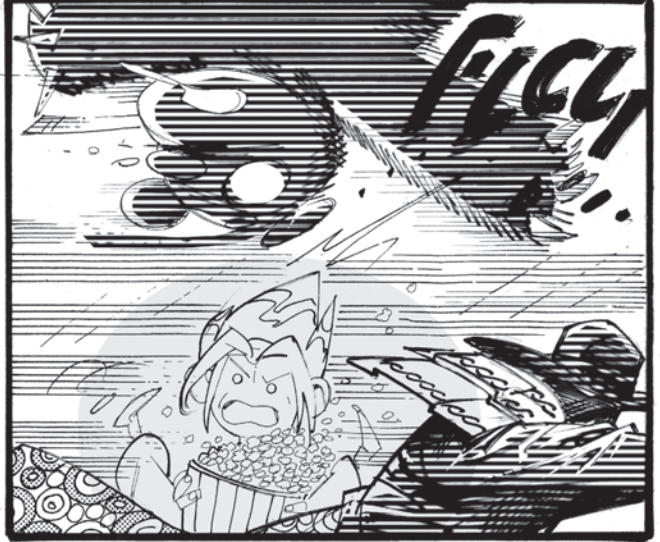


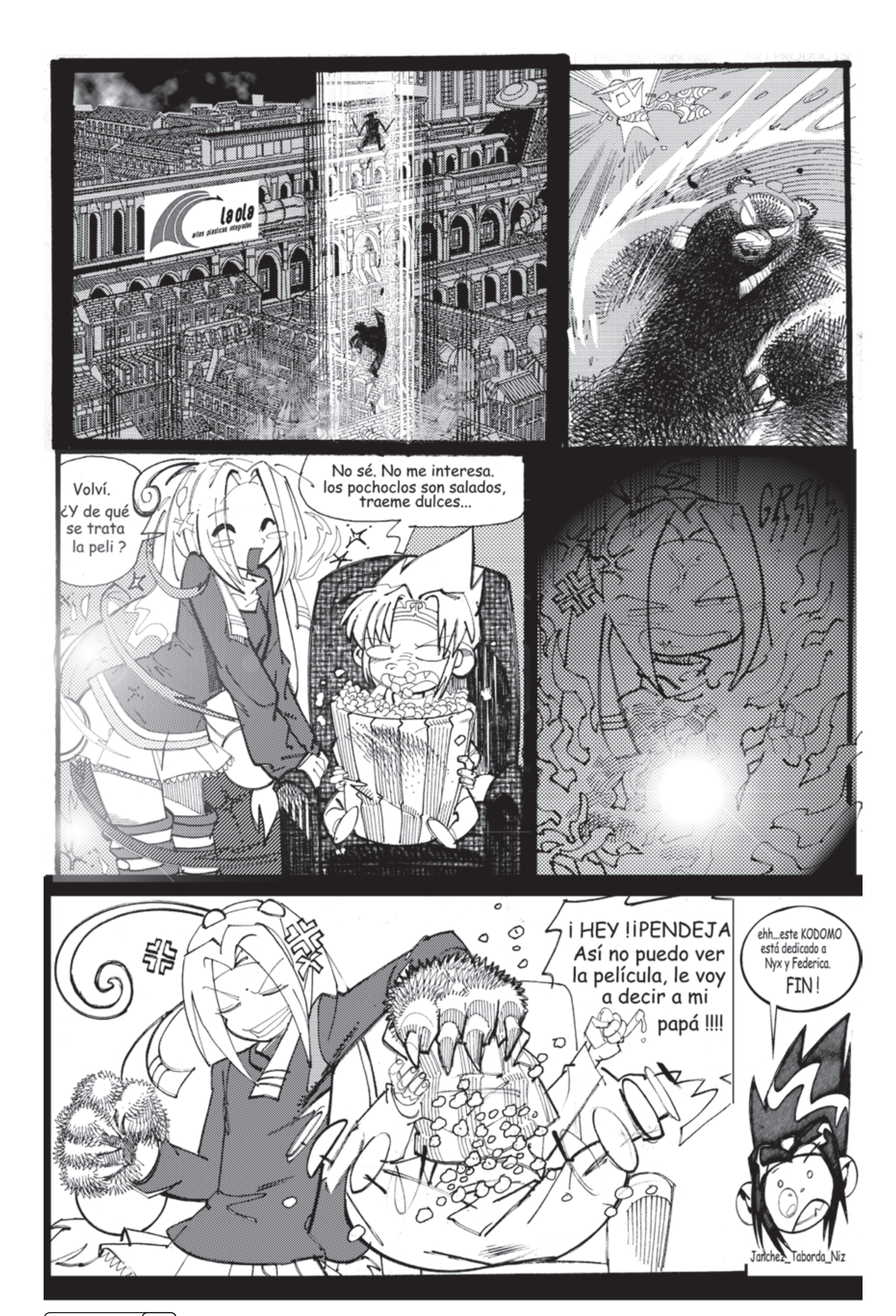
Deme dos entradas, por favor.
y quiero también pochoclo.
GRR...
NO TENGO MÁS PLATA, (>__<) EL CINE ES CARO.
Entonces robalo porque si no. . .
¿Quién quiere POCHOCLO gratis ?
gratis !!!
2


ESPERA, NO VAYAS...
YO QUIERO ESE POCHOCLO !!!!
Pero me tenes que hacer un favor
Digame señora...
QUE ME ENTREGUES LA CABEZA !


oh...


¡Ya tengo los pochoclos !
¡Podes matarlo ahora !
CRAC!
CRAC..

GRRR
!!!



la ola
artes plasticas integradas
Volví.
¿Y de qué se trata la peli ?
No sé. No me interesa.
los pochoclos son salados,
traeme dulces...
¡ HEY !¡PENDEJA
Así no puedo ver
la película, le voy
a decir a mi
papá !!!!
ehh...este KODOMO
está dedicado a
Nyx y Federica.
FIN !
Janchez_Taborda_Niz

Perdida en Tokio

por Ivana Alvis

ABRIL EN ROSA

Card Captor Sakura tiene dentro de mi panteón de semidioses un lugar especial. No sólo porque creo que la historia es sumamente entretenida, sino también porque las Clamp utilizaron muy bien su increíble fama de rompepelotas para llevar a cabo un producto impecable en lo que animación, diseño y sonido se refiere. Pero, más allá de la niñita maga, hay otra relación que suelo hacer enseguida ni bien termino de escuchar la palabra sakura*, y esta es con el mes de Abril.

A base de tanto animé y manga, cuando arribé a Japón creí que tenía una idea bastante certera de lo que me iba a encontrar. Toda esta certeza se me fue de golpe ni bien crucé las puertas del aeropuerto internacional de Narita y me metí en el taxi que me llevó a mi nueva casa, no sin antes pasearme por todos lados y mostrarme lo que me esperaría en mis próximos tres años: mucho pelo teñido, mucha ropa occidental, mucha comida y bandera norteamericana, y mucha falta del Japón tradicional. Sin embargo, no perdí mis esperanzas: yo había viajado a principios de Abril, el 2 para ser más exactos, y sabía que en esas épocas los árboles de cerezo florecían. Al menos eso, excepto que algún degenerado se le hubiera ocurrido talarlos, podía ver.

Llegué a la residencia en donde iba a vivir por un año y, entre todas las cosas que me fueron comentando, una de ellas fue que había llegado tarde.

– "Mou saitanda, Ivana-san... sannen da yo..." — me dijo mi sensei. Que traducido al cristiano significa: "Ya florecieron, Ivana... que pena..." Mejor traducido, todavía: Significaba que los árboles habían echado flor antes, y que como los cerezos son de deshojarse rápido, no había quedado ni uno para ver.

Que depresión...

El cuadrito de las callecitas de Japón con Sakura patinando en sus famosos rollers se había disuelto en un mar de depresión. La cosa pasó, yo empecé el colegio y una vida que no me daba mucho tiempo para pensar en desengaños. Así comenzaron a pasar rápido los días, y en un abrir y cerrar de ojos me encontré tachando los últimos números de Marzo para arrancar la hoja del calendario y reencontrarme con Abril.

Y fue en ese instante que, por arte de magia, empezaron a aparecer. Ese año habían llegado a tiempo para pintar todo el ambiente de color rosa. Y la gente se juntó para los hanami*, y los jóvenes iban a sus nyugakujiki* vestidos de marinerito, y el viento desprendía las hojas de las flores y hacía llover pétalos por doquier. Desde mi punto de vista, ese país distaba mucho de lo que mostraban las fotitos con geishas y templos que aparecen en los folletos turísticos. Pero la idea cambio al ver teñidos de rosa los carteles de Mc Donalds, Kentucky Fried Chicken y StarBucks.

Japón no estaba perdido, sino simplemente escondido detrás de esa nueva cultura que el país vencedor de la Segunda Guerra le había impuesto.

***Sakura: Dudo que sea necesaria la aclaración pero, por si las moscas, la hago. Se denomina sakura a los árboles de cerezo y a las flores que salen de estos.**

*** Hanami: Reunión que se hace con amigos, compañeros de colegio o trabajo, o con la pareja, para ir a ver los árboles de cerezo en flor. Suele ser una especie de pic-nic, en la cual la gente juega, canta karaoke, come y bebe (mucho, hasta el punto de emborracharse) debajo de la copa de los árboles.**

*** Nyugakushiki: Ceremonia por el comienzo del nuevo ciclo lectivo en las escuelas japonesas. Estas se hacen en la primera semana de Abril coincidiendo con los sakura. En muchos animés y mangas se puede ver esta escena que hace alusión a esa época del año.**

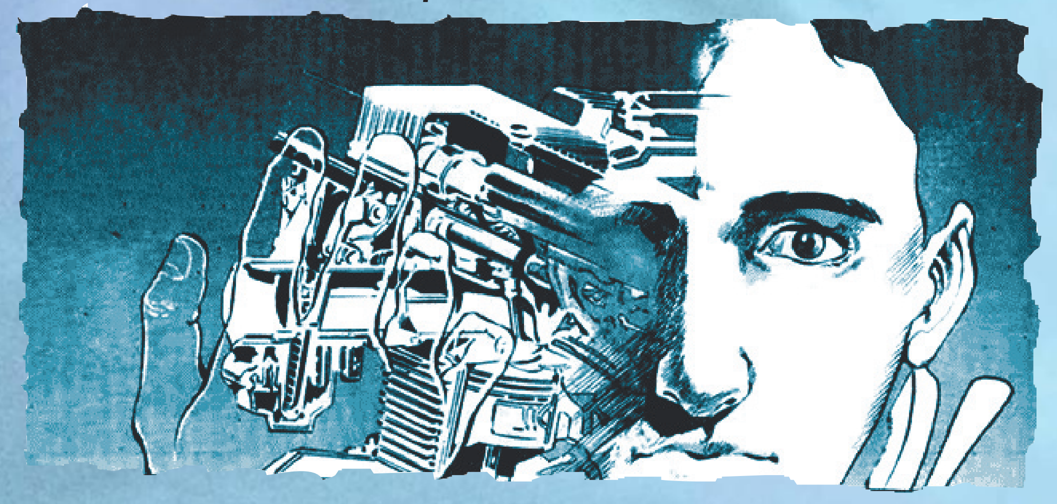


Hanami

Nikola Tesla fue un extraño personaje que se adelantó tanto a su tiempo, peló inventos tan extraordinarios y contactos conextraterrestres tan increíbles, que muchos creyeron ver en él a un ser venido de otro planeta, más precisamente de Venus. Lógicamente, un tipo así podía inspirar

TESLA: EL MANGA

por Lucas Ferrero



UN POCO DE HISTORIA

Nikola Tesla nació en Smiljan, en Croacia el 9 de Julio de 1856. Hijo de un pastor de la iglesia y de una mujer muy famosa en la región por su extraordinaria inteligencia, una mujer que -por ejemplo- tenía una memoria fotográfica y recitaba de memoria miles de poemas serbios y pasajes bíblicos.

Este extraordinario inventor fue básicamente un "descubridor de nuevos principios". Fue el inventor de los generadores de corriente alterna multifásica que hoy iluminan todas las ciudades del mundo. Fue el creador original de la radio, hecho que registró en papeles y demostró públicamente cinco años antes que Marconi. También a comienzos del Siglo XX discutía la factibilidad de lograr la televisión tal como la concebimos hoy, aunque apareció masivamente después de su muerte. Construyó lámparas de neón sin hilos, que daban más luz que las actuales. Entre sus fabricaciones se cuentan también los precursores de los actuales microscopios electrónicos, y las fotografías láser. También un invento al que llamó las "sombragrafías" que no eran otra cosa que las placas logradas con rayos X, que mandó en 1895 a Roentgen, el descubridor de estos rayos, quien pudo constatar la similitud de las placas que había logrado con las que mucho tiempo antes usaba Tesla. 75 años antes de que el gran investigador Kirliam le diera su nombre a la máquina capaz de fotografiar el cuerpo energético de seres vivos y plantas, Nikola Tesla experimentaba con ella. Todos estos alucinantes inventos los logró antes del año 1900.



Tesla trabajó muy cerca de Thomas Edison. En esa época Edison era ya mundialmente famoso, y Nikola ansiaba trabajar junto a él, lo cual consiguió; pero lo que no pudo fue convencerlo de que usara su motor de corriente alterna, en vez del pesado motor de corriente contínua que vendía la compañía. Como Edison no estaba dispuesto a renunciar al uso de su descubrimiento, aunque la aplicación de la corriente alterna de Tesla (que es, recordemos, la que usamos hoy) fuese más efectiva, hubo un choque de personalidades que terminó con el trabajo en conjunto. Vendió sus patentes en un millón de dólares a George Westinghouse, fue gran amigo del escritor Mark Twain y contó con el apoyo financiero de J.P. Morgan, el magnate de su época.

Pero aún así, muy poca gente ha escuchado hablar de él; incluso se lo conoce más por la literatura ocultista que por sus inventos. Y cuando hablo de su relación con el ocultismo, me refiero específicamente a la versión de su nacimiento venusino, una creencia apoyada en la capacidad psíquica de Tesla, su celibato

y sus contactos extraterrestres registrados en 1900; además de su capacidad inventiva adelantada a su tiempo.
Según ciertos rumores, a medida que envejecía se hacía más y más excéntrico; al final de su vida vivía constantemente en hoteles, de los cuales se marchaba (en busca de otro nuevo) cuando no podía pagar la abultada cuenta. Periódicamente convocaba a la prensa para presentar algunos de sus inventos, a cuál más excéntricos: por ejemplo, propuso iluminar parte del desierto del Sahara para que los marcianos comprobasen que la Tierra estaba habitada y contenía seres inteligentes. En sus últimos años vivió solo, huraño y desconfiado. Nikola Tesla murió en 1943, a los 87 años de edad.



DOS GENIOS BIZARROS POR EL MISMO PRECIO

Resulta que existe un manga de Tesla y lo hizo nada menos que el creador de Jojo Bizarre Adventure, Hirohiko Araki. Este autor armó la historia y los bocetos y lo demás lo dejó a cargo de Onikubo Hirohisa y Fujii Noboyuki. Estos dos esbirros siguen tal cual los pasos delineados por Araki y el resultado es impresionante. Esta historia fue concebida durante 1989, época en la que Araki estaba "en crack" haciendo Jojo y empezaba a hacerse famoso. Luego fue recopilado en un tomo llamado The Lives of Eccentrics, donde además hay historias de Sarah Winchester, Ty Cobb y Mary Mallon entre otros.
El autor sin duda nació para escribir a un personaje como este, no sólo por lo excéntrico que es, sino también por toda esa relación con el ocultismo, con la electricidad, el tema de la fobia a los diamantes o perlas, lo adelantado a la época que estaba, muchos recursos o características que son muy protagonistas en Jojo. En la biografía de Tesla, Araki deposita muchos de los recursos que usa en sus mangas, como el uso constante y variado de la narrativa, a veces con varias secuencias resueltas en 4 ó 7 cuadros por página que desembocan en un brutal splash page. El dibujo es muy sobrecargado, hasta en los mínimos detalle, y se aprecia en cómo dibuja Araki las prendas de vestir, la documentación histórica y paisajes por momentos increíbles.
El manga consta de unas 40 páginas y fue bastante impactante no sólo por el hecho de quién era el protagonista sino por cómo está planteado. Durante las 40 páginas vemos la infancia de Tesla, las cosas que crea, el tema de la fobia a los diamantes o perlas, cómo hace gala de su tremenda memoria o de sus habilidades psíquicas, sus primeros enemigos en la vida y su relación con Edison y con George Westinghouse.
A pesar de su breve extensión, sorprende que en tan pocas paginas se pueda hacer tanto, pero tanto, que es increíble. Incluso hay una página en la historia donde te muestran al mismo Tesla diciendo que podría romper en dos la Tierra, y se ve un dibujo alucinante de cómo se rompería, en el que Nikola parece más una especie de Magneto que de inventor.
Está bueno eso de usar personajes históricos y depositar todo lo que uno sabe y usa diariamente cuando escribe y dibuja, y hacerlo de modo tan personal que pueda atrapar al lector al tal punto que le den ganas de averiguar más acerca del personaje de quien estás hablando. Ojalá se pudieran hacer más cosas como esta. ¿O vos no te comprarías una biografía de Hitler hecha por Otomo?

NO LO CONOCE NI JOJO

El tomo que recopila las biografías de los excéntricos hasta ahora no fue editado nunca en fuera de Japón, al igual que muchas obras de culto en la carrera de Araki, como Under Execution Jail Break o Gorgeous Irene. En Estados Unidos la editorial Viz está publicando Jojo Bizarre Adventure y quizás, si tenemos suerte, se juegan y sacan más obras del autor, o en una de esas aparece alguna editorial española que considera a Araki su Buda personal. En este país, no creo que el perfil del autor encaje con lo que hoy buscan las editoriales; quizás si surge otra editorial de manga, puede ser. Más allá de todo, si alguna vez se encuentran con el scan o con el tomo en japonés y saben el idioma, no duden en leerlo porque es verdaderamente increíble.



Bienvenidos al foro de opinión de Komikku. Aquí, seis especialistas se enfrentarán a seis publicaciones de reciente aparición, que serán leídas, analizadas y evaluadas. El resultado son estas cuatro páginas, que sirven como guía para ir derechito y sin clavarse al material que realmente vale la pena ser leído.

	Andrés Accorsi	Daniel Acosta	Martín Fernández Cruz	Lucas Ferrero	Federico Velasco	Dr. Bukkake	Promedio
CLAYMORE Vol. 13	6	8	8	8	7	4	6,83
DORORO Vol. 1	8	9	9	10	10	8	9,00
EL AMANTE DRAGÓN Vol. 7	3	5	1	3	5	2	3,30
ÉRASE UNA VEZ NOSOTROS Vol. 7	3	3	6	1	4	1	3,00
EL VUELO (L'Envol)	10	10	10	9	9	9	9,50
METEORO Vol. 1	7	8	7	10	7	4	7,33

RECOMENDACIONES AL PIE

Dr. Bukkake
- Panorama Infernal (Hideshi Hino)
- Pineapple Army (Kayuza Kudo y Naoki Urasawa)
- Novia por Correo (Marc Kalesniko)

Federico Velasco
- Barrio Lejano (Jiro Taniguchi)
- Infierno (Yoshihiro Tatsumi)
- Akira (Katushiro Otomo)

Lucas Ferrero
- Comics Underground Japan (Hanawa, Maruo, Tanioka y otros)
- En la Prisión (Kazuichi Hanawa)
- La Mujer de la Habitación Oscura (Minetaro Mochizuki)

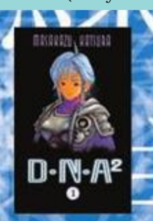
Martín Fernández Cruz
- Adiós a las armas (Katsuhiro Otomo)
- D.N.A. 2 (Masakazu Katsura)
- Renka (Hiroyuki Asada)

Andres Accorsi
- ¡Qué Horror de Apartamento! (Katsuhiro Otomo y Satoshi Kon)
- Hotel Harbour View (Natsuo Sekikawa y Jiro Taniguchi)
- Venga, Saca las Joyas (Yoshihiro Tatsumi)

Dani Acosta
- Adolf (Osamu Tezuka)
- Cyborg 009 (Shotaro Ishimori)
- Case Hard (Leiji Matsumoto)













CLAYMORE
Vol. 13



por Fede Velasco

Tomo de 192 páginas con sobrecubiertas, publicado por editorial Glénat en Febrero de 2008. Precio: € 7,50

Esto se llama tener mala suerte!! Sin dudas estamos ante una de las mejores Mesas, no sólo de las tres que tuvimos, sino que me animo a proyectar que del año, y a mí me viene a tocar hablar justo sobre uno de los mangas que menos me llamó la atención. Porque -todo bien- el dibujo es genial y el guión cumple, pero la verdad es que no tengo mucho más para decir sobre el laburo que hace Norihiro Yagi.
La historia es básicamente una de machaca contra monstruos con ambientación medieval (fantasía heroica, le dicen algunos), en la cual un grupo de chicas es especialmente entrenado para combatir a los Yoma, una suerte de demonios que se alimentan de seres humanos.
El problema es que las Claymore fueron creados mediante la incorporación de sangre Yoma a su organismo y cuando se exceden en el uso de sus habilidades especiales, se cruzan a la vereda de enfrente, y se transforman en monstruos (por lo general más poderosos que los Yoma) llamados "revelados".
Posiblemente algún otro integrante de la Mesa podría hablar párrafos enteros de la maravillas del dibujo, o de lo bien que las protagonistas cercenan monstruos a troche y moche, pero la verdad es que yo no suelo hacer ese tipo de comentarios (o sí, pero hoy no tengo ganas) y como dije más arriba, me toco posiblemente el manga más cumplidor de la Mesa, uno que no descolla, pero tampoco defrauda, uno del que para ser sincero, no me daban muchas ganas de hablar.



DORORO
Vol.1



por Dani Acosta

Tomo de 310 páginas, publicado por editorial Vertical en Junio de 2008. Precio: U$S 13.95

Primera Mesa Redonda (Sí, REDONDA) que me toca en esta nueva publicación, y realmente extrañaba esto, ya que hacía casi tres años que no participaba en una. Pero igual estos son aires nuevos, y se nota el cambio. Además no podría estar más contento, ya que me tocó reseñar una obra del más grande Maestro que ha producido el "Planeta" Japón. No creo que haga falta hablar mucho sobre el "Dios del Manga", excepto aclarar que aún hoy sigue siendo un ejemplo y un referente, tan actual como nunca.
A pesar de que es un manga viejo, ya que se realizó entre 1967 y 1968, y de que Osamu Tezuka todavía no había llegado a la perfección de su dibujo, Dororo da cátedra de cómo se debe realizar una historieta. Con personajes perfectamente desarrollados, tanto sicológicamente como en estética, una historia sólida y excelentemente narrada, y con una puesta en página perfecta, al día de hoy le pasa por encima a cientos de artistas top actuales, incluyendo a un par de los creadores de los títulos de esta Mesa.
Francamente, con la excepción de El Vuelo, muy pocos títulos de los hoy reseñados pueden llegar a un décimo de lo que lograba el Maestro Tezuka cuarenta años atrás. A veces uno piensa si en verdad esta gente leyó a Osamu antes de decidirse a incursionar en el medio, y al ver sus trabajos, repentinamente comprende que no.
Aunque suene mucho a fanatismo lo que digo, sólo basta ver Dororo para darse cuenta de cómo la historia del niño que junto a su pequeño compañero (que da nombre al título), debe recorrer el mundo para derrotar a 38 demonios y recuperar igual número de partes de su cuerpo, que les fueron entregados a ellos a través de un pacto realizado por su padre antes de nacer, está llegando al límite de la perfección de la historieta. Y cuando digo "historieta". me refiero a todas las obras de todos los países y todos los artista que incursionan en este medio.
Si querés leer lo más cercano a la perfección en la historieta, Dororo es una obra que te va satisfacer con creces. Vida eterna a Osamu Tezuka.





EL AMANTE DRAGON Vol.7

3

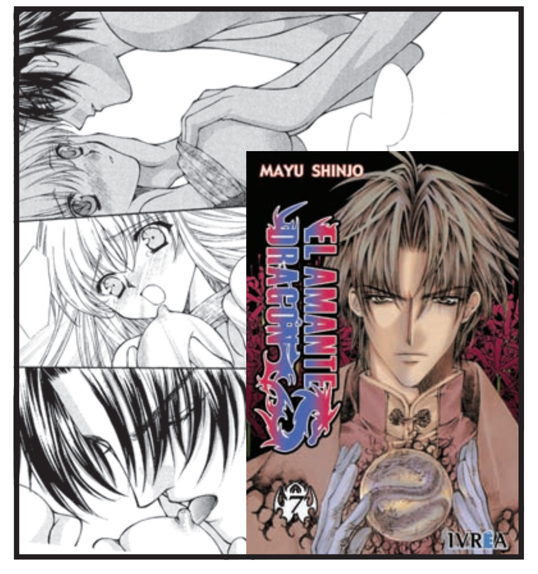
por Lucas Ferrero

Tomo de 192 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Julio de 2008. Precio: $ 18

Podés tener problemas con gangsters de Ituzaingó o rabinos ninja de Isidro Casanova, pero creeme que vas a estar en más problemas si leés esto. Yo creo que la editorial responsable tendría que crear un nuevo sello que se llame "Reintégrenme el Dinero" y que tiene que ser un cartelito que va al lado de los precios.

El guión, a ver... todo se basa en el tatuaje de Hakuron, que se ve en la situación de querer dejar la mafia por el amor a Kurumi, y por franeleársela a Kurumi. En general no hay mucho amor o cosa loca acá, no hay ninguna teoría onda Romeo y Julieta, no hay un desarrollo interesante de los personajes, es todo un gran histeriqueo de frases de amor tiradas al aire que no te motivan ni te generan una pasión de decir "qué increíble esto que dice este personaje". El tema de la mafia, el tatuaje o el otro loco pistola que también le quiere dar a Kurumi (y dice la genial frase "voy a echarte un polvazo, nena") no son muy importantes en el tomo. El tema de meterle erotismo a una historia supuestamente romántica derrapa en la mediocridad, en vez de hacerlo algo más representativo o significante. Un pibe que viene de la mafia podría hacerle el amor a la minita protagónica de una forma más fuerte o jodida, no todo paz y amor y con la típica puesta de Shinjo de cuatro cuadros por página.

El dibujo es por lo que la salvé del Uno. Dentro de todo, cumple con la expectativa y por más que por momentos parezca X de Clamp, es digno. La edición es la misma de siempre y duele la modesta suma de 18 pesos. Ahora mi pregunta del millón ¿A la gente que lee esto no le gusta Jimi Hendrix? Digo, porque en Musimundo el primer disco vale lo mismo o quizás 2 pesitos más (que de última se los pedís a una amiga) y eso si es genial!





EL VUELO (L'Envol)

10

por Andrés Accorsi

Tomo de 160 páginas, publicado por Deux Manga en Junio de 2008. Precio: $ 20

Deux es una editorial... rara. Publica manhwa, historieta argentina, europea y yanki, historieta infantil, historieta para adultos, material prestigioso, material para chorear y hasta revistas de información, generalmente con unos problemas en los rubros técnicos (diseño, traducciones, encuadernacion, etc.) que reíte de los de Medio Oriente. Además, cada tanto anuncia fastuosos proyectos que jamás se concretan, organiza eventos impresentables y maneja realmente mal el tema de la difusión y la publicidad de todas sus movidas. Por eso cuando Deux salió a anunciar "Vamos a publicar el manga chino de primera calidad, que la está rompiendo en Francia", no fuimos pocos los que dijimos "Sí, bueno... seguí participando".

Pero en Junio llegó El Vuelo, que es –ni más ni menos- la mejor historieta de autor extranjero publicada en Argentina en la primera mitad de 2008. Menos de 160 páginas alcanzaron para que Zhang Xiaoyu, hasta hace poco totalmente desconocido por el 99% de los lectores argentinos, hoy haya ascendido al Olimpo de los Más Grossos. A primera vista, puede parecer un clon de Ryoichi Ikegami, muy cebado con las texturitas y los grisaditos... pero bien mirado, Xiaoyu tiene un grado de sutileza, una calidez, una fluidez en el trazo, que lo hacen único. En "Qiao Zhengfei, Inventor" el dibujo es especialmente perfecto y transmite a la perfección la poesía, la ternura y la amplísima gama de emociones que propone el guión. Y en "Timi" el dibujo pela menos virtuosismo, pero se destaca por la solidez narrativa, la destreza para bancar páginas de muchos cuadros sin caer en pantanos narrativos y -de nuevo- por todos lados aparecen hallazgos en materia de lenguaje gestual, para acompañar a un guión que no escatima sorpresas y emociones de alta intensidad.

Ni me caliento en contarles de qué tratan las dos historias que integran el tomito. Sólo quiero decirles que El Vuelo se eleva y nos eleva hacia la cima del mejor comic imaginable y que ojalá Deux siga editando merca de esta calidad. Glorioso, en serio.



ERASE UNA VEZ NOSOTROS Vol.1

1

por Dr. Bukkake

Tomo de 200 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Junio de 2008. Precio: $ 18

No lo puedo creer... juro que no lo puedo creer. Me lo vendieron como un manga re-grosso, que es furor en todo el mundo, que tiene animé, peli con actores, la hiper-chapa... ¿Qué clase de tumor fecal te tiene que salir en el cerebro para decir a viva voz que esto es... digno?!?

Yuuki Obata, agarrame la batata. No podés dibujar TAN mal. No podés narrar TAN mal. No te podés tirar a chanta página por medio con cuadros en los que sólo dibujás los globos de diálogos, sin los personajes, sin los fondos, sin NADA. Más allá de que la mitad de las veces no se entiende a qué personaje corresponde cada globo... los tenés que dibujar!

El "guión", insostenible por completo: es soso, predecible, reitera 100 veces lo mismo como si tuviera la certeza de que va ser leído por retrasados mentales... En 200 páginas hay DOS momentos interesantes, uno al final del segundo capítulo y uno al final del tercero (son cuatro). Todo lo demás carece totalmente de originalidad, de ritmo, de clima, de diálogos creíbles, de todo. La traducción no es particularmente inmunda, y en una de esas, hasta la gente de Ivrea mejoró el guión original de Obata, que probablemente fuera aún peor.

Erase Una Vez Nosotros no se puede publicar ni en un fanzine croto hecho por pibes del secundario durante un paro docente, con 20 birras y 10 fasos de más y un par de millones de neuronas de menos. La ineptitud de Yuuki Obata para dibujar personas es pasmosa, y fondos dibuja tan pocos, que ni da para evaluarlos. En el rubro Narrativa, su destreza es sólo comparable a la de un pingüino empetrolado y el guión está primero en la lista del INCUCAI para recibir un transplante de onda. No se lo puedo recomendar ni siquiera a los talibanes del shojo, ni a mis peores enemigos (porque además tengo tantos, que Ivrea agotaría la tirada).



METEORO (SPEED RACER) Vol. 1



7

por Martín Fernández Cruz

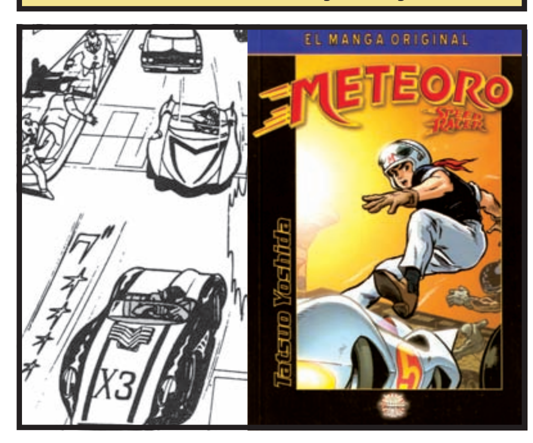
Tomo de 160 páginas, publicado por Conosur & Ovni Press en Mayo de 2008. Precio: $ 19.90

A mi viejo, que en los autos supo encontrar su vida...

El manga de Meteoro, como algunos saben, tuvo una pequeña cantidad de historias que fueron luego compiladas en solamente dos tomos. Este puñado de historias sentó las bases para la serie de televisión que fue furor en todo el mundo y que catapultó a Meteoro a una fama que aún hoy conserva intacta. Meteoro, "El Manga Original", como bien se lee en la parte superior de la tapa, recopila tres historias de las publicadas en los tomos nipones. El autor responsable de esta obra es el mangaka Tatsuo Yoshida, quién años más tarde daría cátedra en la animación a través de su productora Tatsunoko.

Pero no nos desviemos y vayamos a la edición local del manga. Las historias que eligieron para este recopilatorio son tres: El Retorno del Malanga, La Mortífera Carrera del Desierto y ¡Ese es el espíritu de un corredor!". Y hay que decir que las tres están bastante bien a pesar de algunos vicios del autor que tienden a agotar. Porque si bien Yoshida era un dibujante muy bueno, por momentos se nota que el manga de Speed Racer fue hecho en los '60, principalmente porque el dibujo es muy poco dinámico; pareciera que los personajes están posando todo el tiempo y eso vuelve a la lectura un poco tediosa (aunque si lo pienso dos veces, esto es falla exclusivamente del autor y no de la época). Pero el carisma de los personajes es innegable, y a pesar de la quietud que se respira en Meteoro, resulta imposible no engancharse con la historia de estos corredores

La edición de este volúmen que busca subirse a esta nueva "fiebre Meteoro" que generó la película de los Wachoswki (peliculón), pero sobre todo es un caso en el que afortunadamente pudimos acceder en nuestro mercado local a un manga de buen nivel, con una edición que si bien no es una barbaridad, tampoco tiene nada que envidiarle a otras ediciones nacionales. Ojalá que la gente de Conosur y Ovni Press sigan editando comics tan potables como este y que incluso se animen a editar un material más arriesgado y no tan comercial. Quizás sean ellos la alternativa fuerte que el público está buscando en cuanto a la edición de mangas en Argentina.



ODA A KIRIHITO

POR MARTIN FERNANDEZ CRUZ



Oda a Kirihito es un manga de Osamu Tezuka que fue publicado originalmente en los años 1970 y 1971 en la revista Biggu Komikku; la historia completa fue luego compilada en tres volúmenes. Es una obra que, injustamente, nunca gozó del prestigio ni de la popularidad de, por ejemplo, Buda o Adolf. Pero Kirihito no tiene nada que envidiarle a esas dos obras, ya que este manga se presenta como una pequeña historia que, como si de una epidemia se tratara, comienza por afectar a unos pocos personajes para terminar contaminando a toda una sociedad. Fue recién en estos últimos años y a través de varias reediciones extranjeras que Oda a Kirihito volvió a asomar la cabeza, a más de tres décadas de su creación.

Probablemente hecho de que este no esté entre lo mangas más conocidos del autor tenga su raíz en cuatro factores: 1) su duración es relativamente corta; 2) nunca tuvo una adaptación a otros medios como la televisión o el cine; 3) el manga no tiene ningún personaje emblemático (aunque todos ellos resultan ser muy carismáticos, pero esto no es lo mismo...); y 4) de Tezuka siempre se recuerdan las mismas obras, y todos los pequeños experimentos que hubo en el medio, como este, quedaron un poco en el olvido, opacados por la popularidad de Black Jack y otras mangas mucho más taquilleros.

MEDICO E IDEALISTA

La historia comienza con el doctor Kirihito, un joven y respetado profesional que tiene por delante una exitosa carrera en el campo de la medicina. El médico está investigando una curiosa enfermedad llamada Monmow, la cual produce que quienes se la contagien tengan una alteración en sus hábitos alimenticios y también una deformidad en sus huesos faciales, de modo que parecen perros y, en la mayoría de los casos, les provoca la muerte. Kirihito investiga acerca de esta curiosa enfermedad y descubre un posible origen: a través de algún elemento natural de factor contaminante. El director del hospital en el que trabaja el protagonista, el doctor Tatsugaura, envía al Kirihito a un pueblo en el que se supone comenzó la epidemia. Pero por detrás conspira contra él, ya que según su propia teoría, la enfermedad es infecciosa y no producto de la naturaleza.

El verdadero objetivo de Tatsugaura es borrar del mapa al protagonista e imponer su teoría, la cual le puede significar

ser el próximo presidente de la junta medicinal. Frente a la propuesta del viaje, Kirihito deja atrás a su prometida y sin dudarlo viaja al misterioso pueblo, pero en cuanto llega allí es tratado de muy mala manera. El panorama empeora por completo cuando al poco tiempo Kirihito contrae la fatal enfermedad, y su cara se convierte en la de un perro; sin embargo, el protagonista decide seguir con su investigación para concluir si su teoría es correcta. Mientras tanto, el doctor Tatsugaura sigue adelante con su falsa teoría para obtener el ansiado puesto, sin reparos en pisar en el camino todas las cabezas necesarias. El cuadro lo completa el doctor Urabe, un amigo de Kirihito que secretamente lo envidia. Frente a la desaparición del protagonista, su rival comienza un camino personal que es igual o más importante que incluso el del propio Kirihito. Urabe terminará por ser, sin proponérselo, uno de los mejores personajes nacidos de la pluma de Tezuka.

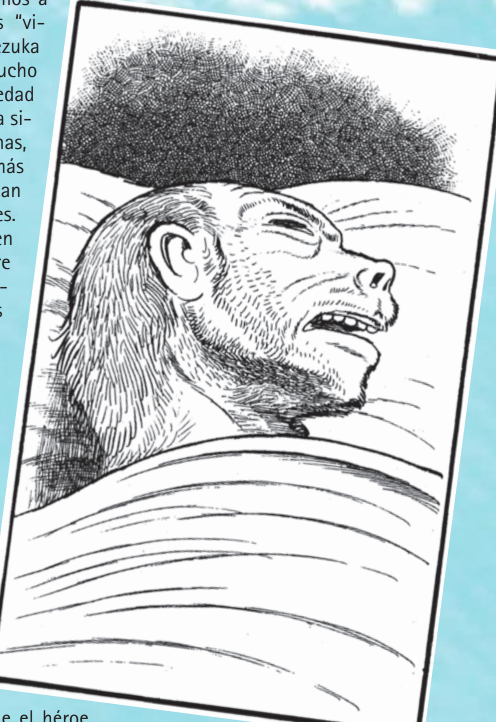
A medida que la acción avance, Kirihito se enfrentará a las más terribles situaciones, en las que debido a su enfermedad será tratado peor que a un animal, por lo que tendrá que intentar recuperar su lugar en la sociedad y también decirle al mundo que la enfermedad no es contagiosa como Tatsugara se empeña en hacerle creer a la junta de médicos.



EN BUSCA DE LA SERIEDAD

Hubo un momento en la carrera de Tezuka donde parte del público le achacaba que todas sus historias eran muy infantiles, con personajes recontra chatos, envueltos en conflictos totalmente superfluos. Es por estos años que el Dios del Manga decide entonces intentar historias más adultas, con personajes más ambiguos y con situaciones mucho mas ásperas. Fue en esta época que Oda a Kirihito vio la luz. En su etapa de mayor adultez, por la obra de Tezuka comenzaron a desfilar personajes que se volverían habitués de sus mangas. Las mujeres víctimas de una sociedad que deciden abrirse camino según mejor les parezca tras desentenderse de los mandatos familiares; los hombres idealistas pero débiles, que no siempre consiguen sus objetivos y que por el camino suelen perder a las personas que aman; las relaciones de competencia entre amigos, de los cuales siempre uno representa la deslealtad y uno la probable redención; el sexo como herramienta de sometimiento y, quizás uno de los elementos que Tezuka trabajó con mas efectividad: el camino hacia la locura. En esta etapa de la obra de Osamu, era común ver siempre algún personaje que irremediablemente se transformaba en víctima de sus ambiciones, personajes que podrían haber triunfado pero a los que la codicia carcomió al punto de enloquecerlos.

En este tramo de la obra de Tezuka, los protagonistas extremadamente buenos o malos desaparecerían para dar paso a una galería con personajes mucho más difíciles de digerir; los buenos ya no eran tan buenos y los malos comenzaban a parecerse más a los lectores, ya que nosotros comenzábamos a comprender a los supuestos “villanos”. Los mangas de Tezuka comienzan así a volverse mucho más ricos, porque la ambigüedad de los protagonistas generaba situaciones mucho más extremas, que pedían un desarrollo más pausado, cuyos conflictos solían involucrar a nuevos personajes. En una entrevista a Tezuka en los '80, el maestro habló sobre Kirihito y dijo: “Los escritores suelen comentar que sus propios personajes se les van de las manos, y eso también sucede en el manga. Cuando estaba escribiendo una historia adulta llamada Oda a Kirihito, el protagonista comenzó a caminar por su cuenta. Originalmente planeé el manga para que todo suceda en un círculo muy pequeño, pero la historia comenzó a dar un giro inesperado a medida que nuevos personajes entraban en escena, hasta que finalmente me di por vencido y dejé que el héroe actuara su propia historia. Y resultó que él fue solucionando perfectamente las subtramas una tras otra, logrando que la historia llegue a su desenlace”.



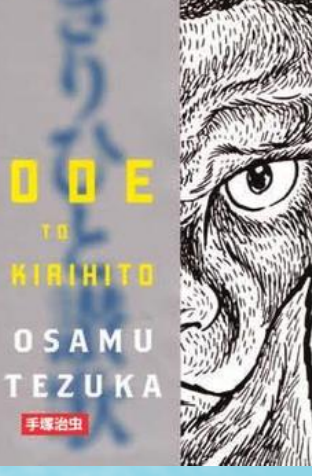
EXCELENCIA NARRATIVA

Lo que convirtió a Tezuka en el prócer de la historieta que es hoy en día, es indu-





LAS EDICIONES
Oda a Kirihito se consigue principalmente a través de dos ediciones. Una fue la publicada en el 2004 en España por Otakuland, la cual consta de tres tomos. Pero la edición que realmente se lució fue la de Vertical (EEUU) en el 2006. Un tomo gigantesco de 830 páginas que compila la obra completa. Tiene una traducción al inglés fabulosa y es un libro que realmente le hace honor a la espectacularidad de la obra. Como si esto fuera poco, la edición tiene un diseño de portada excelente, obra de Chip Kidd. En la portada vemos el rostro de Kirihito y al lado el título del manga en una sobrecubierta que si la deslizamos, tapamos el rostro de Kirihito humano y conocemos el rostro de Kirihito con la enfermedad de Monmow.



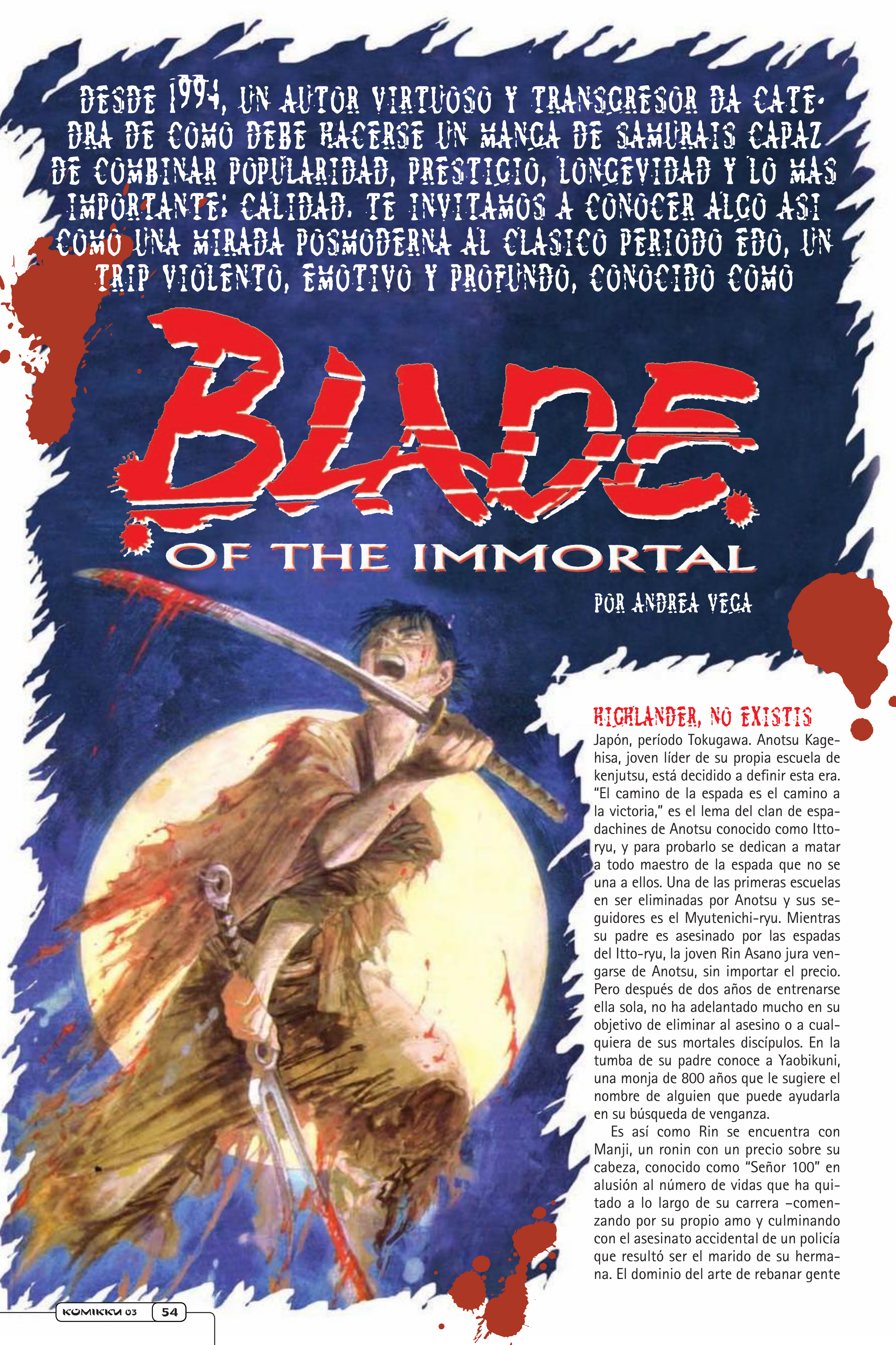
dablemente su oficio como narrador. No importa cuán simple o compleja pueda ser la historia, Tezuka siempre sabía cuál era la mejor forma de plasmarla en una hoja, cómo había que distribuir la acción y cuál era el ritmo que necesitaba una historia. Tezuka fue puliendo su estilo narrativo a lo largo de sus primeros años como mangaka para alcanzar una solidez insoslayable a mediados de los '60, que evoluciona totalmente en los '70 para alcanzar una perfección indiscutida en los '80. Oda a Kirihito se ubica en un momento narrativo en el que Tezuka intentaba reflejar a través de sus dibujos los estados emocionales de sus protagonistas. Un recurso muy sencillo pero también muy efectivo, es que cuando Tezuka quiere alejarnos afectivamente de un personaje lo dibuja en detalle, y no de manera sencilla como la mayoría de sus dibujos. Por ejemplo, cuando Urabe comienza a perder la cordura, Tezuka lo dibuja de una manera tan detallada que es imposible no sentir desprecio por el personaje. Aunque quizás antes uno haya generado empatía con él, de a ratos Osamu nos aleja para que lo examinemos como un bicho de laboratorio. En Oda a Kirihito también vemos recursos de composición muy ingeniosos que Tezuka utiliza con gran precisión. En determinados momentos, donde un personaje puede enloquecer o ser atormentado en sueños, Osamu compone la página deshaciéndose de las viñetas para armar espirales. Tezuka era un autor que sin lugar a dudas creía que la forma de un manga debía reflejar el contenido, y esa es sin lugar a dudas su virtud más importante.

LA OBRA MAESTRA

Oda a Kirihito es sin lugar a dudas un comic que nos hace comprender inmediatamente por qué siempre se refirieren a Osamu Tezuka como el Dios del Manga. Es un comic que sabe ser cruel, pero sin caer en los golpes bajos; una historia que lanza dardos constantemente contra parte de la sociedad japonesa sin necesidad de escupir discursos obvios. En Oda a Kirihito hay un interés por contar una historia muy dramática a través de una galería de personajes a los que les tocó vivir la misma tragedia desde diferentes puntos de vista.
Hay una comparación que se ha hecho bastante y es que Oda a Kirihito habla sobre el HIV, debido a que el personaje es discriminado por una enfermedad y la



sociedad comienza a marginar a los portadores de dicho virus. Tal afirmación es una burrada grande como una casa, básicamente porque Kirihito comenzó a publicarse en 1970, y en esa época el SIDA no era ni remotamente conocido (de hecho se habían registrado algunos pocos casos) como lo fue entrados los '80. Pero algo de cierto hay en esa afirmación, porque aunque no se trate del HIV, Oda a Kirihito sí habla del comportamiento de una sociedad frente a una enfermedad, y cómo la ignorancia y los prejuicios sociales suelen derivar en negligencia.
Oda a Kirihito es de las mejores obras creadas por Tezuka y no hay que dejarla pasar, porque de un cachetazo nos sumerge en un drama de una intensidad y un nervio muy pocas veces visto en un comic.
Hay que leer Oda a Kirihito.



DESDE 1994, UN AUTOR VIRTUOSO Y TRANSGRESOR DA CATEDRA DE COMO DEBE HACERSE UN MANGA DE SAMURAIS CAPAZ DE COMBINAR POPULARIDAD, PRESTIGIO, LONGEVIDAD Y LO MAS IMPORTANTE: CALIDAD. TE INVITAMOS A CONOCER ALGO ASI COMO UNA MIRADA POSMODERNA AL CLASICO PERIODO EDO, UN TRIP VIOLENTO, EMOTIVO Y PROFUNDO, CONOCIDO COMO

BLADE OF THE IMMORTAL

POR ANDREA VEGA

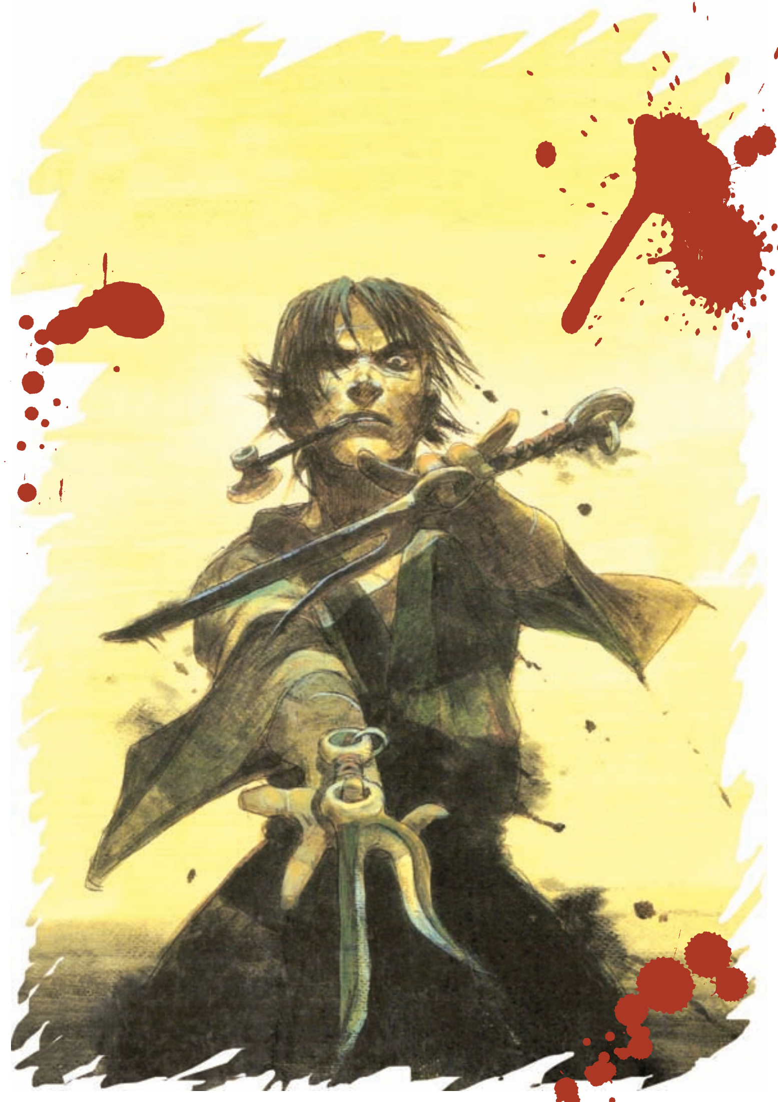
HIGHLANDER, NO EXISTIS

Japón, período Tokugawa. Anotsu Kagehisa, joven líder de su propia escuela de kenjutsu, está decidido a definir esta era. “El camino de la espada es el camino a la victoria,” es el lema del clan de espadachines de Anotsu conocido como Itto-ryu, y para probarlo se dedican a matar a todo maestro de la espada que no se una a ellos. Una de las primeras escuelas en ser eliminadas por Anotsu y sus seguidores es el Myutenichi-ryu. Mientras su padre es asesinado por las espadas del Itto-ryu, la joven Rin Asano jura vengarse de Anotsu, sin importar el precio. Pero después de dos años de entrenarse ella sola, no ha adelantado mucho en su objetivo de eliminar al asesino o a cualquiera de sus mortales discípulos. En la tumba de su padre conoce a Yaobikuni, una monja de 800 años que le sugiere el nombre de alguien que puede ayudarla en su búsqueda de venganza.

Es así como Rin se encuentra con Manji, un ronin con un precio sobre su cabeza, conocido como “Señor 100” en alusión al número de vidas que ha quitado a lo largo de su carrera –comenzando por su propio amo y culminando con el asesinato accidental de un policía que resultó ser el marido de su hermana. El dominio del arte de rebanar gente

que posee Manji es complementado por un pequeño extra: gracias a la monja y su conocimiento de ciertos gusanos de la sangre conocidos como Kessen-Chu, él es inmortal; cuando el cuerpo que los aloja es herido, ellos dan su propia vida para cerrar la herida. Ya cansado del arma de doble filo que representa la vida eterna, y con demasiadas culpas en su conciencia –las vidas inocentes que arrebató, la locura de su hermana y su posterior asesinato- Manji hace un pacto con la monja: si logra matar mil hombres malvados -cien por cada uno de los que él mató-, finalmente podrá morir. Luego de varios tires y aflojes, el samurai acepta la propuesta de Rin de ser su guardaespaldas, y así accede a un buen número de malos para asesinar y achicar la cuenta, ya que habrá que pasar a través de los diferentes rangos del Itto-Ryu para llegar al líder.

La Espada del Inmortal (Mugen no Juunin, literalmente El habitante del infinito), esta increíble historia concebida y dibujada por Hiroaki Samura, comenzó a ser publicada por Kodansha en Septiembre de 1994, y no es desconocida para los fans del seinen; todos deben, al menos, haber oído hablar de ella. Y no es para menos, ya que a pesar de resultar familiar en muchos aspectos para cualquiera que haya leído o visto una historia de samurais, al mismo tiempo logra mantener al lector a la expectativa. El manga comienza con un marcado tono épico y termina por convertirse en una travesía algo más filosófica y psicológica. Luego de 14 años y 22 volúmenes recopilatorios, el arco argumental que actualmente se desarrolla en Japón está llegando a un clímax, y todo parece indicar que Samura ha alcanzado la recta final. Y mientras en este lado del mundo tratamos -como podemos- de ponernos al día, hablemos un poco de este atípico manga.



Un lugar en el mundo

En líneas generales, esta serie roza la excelencia. Lo que comienza bien no hace otra cosa que ponerse cada vez mejor. El punto principal es que Samura deja que su trabajo evolucione y no se estanca en una percepción particular de cómo debería ser un manga de este género. Uno de los primeros aspectos que notarás es su particular ambientación. Samura no trata de presentarnos un Japón realista o históricamente "correcto", sino más bien un lugar vil y corrupto donde impera la ley del más fuerte, como si se tratase de un barrio bajo de una gran urbe moderna al estilo Nueva York. El autor también hace un esfuerzo conciente por evitar la imagen tradicional que tenemos del samurai; aquí, ninguno de ellos está restringido a las ropas tradicionales, las espadas japonesas y otras formalidades. Cada uno se viste con un kimono extravagante y empuña un arma igualmente extravagante, y prácticamente ninguno se apega a código de honor alguno. La regla es matar o morir y los guerreros aprovechan cualquier ventaja que puedan obtener, mientras eso los mantenga con vida. La dureza de este Japón resulta en un festival visceral de sangre donde los combatientes prefieren tomarse su tiempo para cortar en pedacitos a sus oponentes en vez de darles una muerte rápida y limpia, y donde la ley aparentemente prefiere dejar que sus ciudadanos se despachen unos a otros. Todo ello contribuye a intensificar el efecto que el manga produce en nosotros, y también lo distingue de la mayoría de las historias de la misma clase.

Sin embargo, esa aspereza encuentra su balance en el colorido (el cual se puede apreciar en las portadas); es un lugar peligroso, pero también muy psicodélico. El trabajo de arte es brutal, intenso, y tosco, pero absolutamente exquisito. En lugar de encontrarnos con páginas pulidamente entintadas y limpias de principio a fin, los dibujos de Samura parecen más bien bocetos, y los sombreados están hechos con métodos tradicionales al lápiz. Las secuencias de batallas son particularmente intensificadas con esta técnica; el estilo general es hiperkinético, y varía entre tomas parciales de los combatientes desde distintos ángulos hasta tomas completas de dos páginas, dibujadas con alto grado de detalle. Quizás el punto en contra sea el hecho de que a veces es difícil entender exactamente qué está pasando durante un combate en particular, aunque esto parece ser intencional en el estilo del autor.

A pesar de no ser pulido, el arte está plasmado de una manera muy sensible, con mucha energía y vitalidad. Las figuras humanas son estilizadas hasta cierto punto y los rostros son muy expresivos, pero lo que más se destaca es el lenguaje corporal, que refleja la personalidad y el estado de ánimo tanto como



los rostros. Manji, por ejemplo, se para de una manera particular, con los hombros hacia atrás, las piernas separadas, y la quijada hacia arriba. No es terriblemente hermoso, tal como Rin no es una mujer de busto enorme y piernas largas. Ambos son más creíbles porque no lucen espectaculares. No hay ojos demasiado grandes, gotas gordas de sudor, ni otros recursos del manga tradicional que aquí le restarían impacto a la historia. También impresiona el encuadre de las imágenes. Samura parece haber creado una película en su cabeza y plasmado en storyboards que pueden leerse y que unen cada parte de la saga.

EL SONIDO Y LA FURIA

En lo que se refiere estrictamente a lo argumental, Samura también le da fuerza a su obra. No escatima en detalles cuando llegan los momentos de violencia, pero tampoco la glorifica, en un equilibrio entre lo requerido y lo gratuito –quizás sólo con un par de excepciones. Lógicamente, el uso de esta brutal violencia implica que este manga no es para todo el mundo. El Kessen-Chu que habita en el cuerpo de Manji no solamente cura sus heridas, sino que también puede "pegar" cualquier parte del cuerpo que haya sido cortada. En consecuencia, el lector se acostumbra a ver una mano volando por aquí y un pie volando por allá; Manji puede recuperar sus miembros, así que no hay problema. Por supuesto, él no es el único que pierde un par de extremidades de vez en cuando.



El ritmo general de la obra también es muy fluido. En los primeros volúmenes presenciamos batalla tras batalla; pero cualquier autor inteligente puede darse cuenta de que mantener esa clase de acción frenética durante mucho tiempo requeriría sacrificar la credibilidad y quizás pasar el límite de lo aceptable, y hasta volverse repetitivo. Por ello, luego del segundo volúmen, se nos expone mejor a los personajes, con sus objetivos y motivaciones, no solamente en el caso de los dos principales, sino también a Anotsu y sus seguidores. Los diversos arcos argumentales están levemente relacionados entre sí, y varían mucho en su extensión y contenido. Hay momentos muy divertidos mezclados deliberadamente con otros más oscuros para aliviar la atmósfera opresiva; por ejemplo, la interacción diaria entre el tosco Manji y la ingenua Rin no tiene precio. También aparecen varios capítulos unitarios que pueden parecer fuera de lugar en el momento, pero que resultan bastante reveladores. Con frecuencia, son estas viñetas las que predicen lo que vendrá después.

Los mejores momentos también co-

bran vida con los excelentes diálogos. Algunos personajes hablan el lenguaje del período, tienen buenos modales y sus líneas son entregadas con elegancia y fluidez. Otros, como Manji, son brutos, putean constantemente, y usan un lunfardo anacrónico para enfatizar lo vulgares que son. Si lo pensás bien, esto ayuda mucho al desarrollo y presentación apropiada del personaje; el autor ha hecho un verdadero esfuerzo para demostrar en cada caso el estatus social, nivel de educación, y la personalidad a través de la forma de hablar de cada uno. Samura también logra incorporar efectos de sonido en su arte con asombrosa maestría, caso del sonido metálico que arranca desde el borde de las hojas de las espadas hacia fuera del límite de la página. Los dibujos estarían incompletos sin esos kanji deshilachados incorporados en las imágenes.

EL FINAL DEL CIRCULO

Sin duda, el corazón de cualquier historia son sus personajes; ni un argumento sólido ni un gran trabajo de arte servirían para compensar cualquier falencia en este aspecto. Y los habitantes de este mundo son perfectos en su imperfección. Salvo por una sóla excepción, ninguno es intrínsecamente bueno o malo. Manji está más allá de la etiqueta de antihéroe; comprende que el hecho de haber sido irresponsable en el pasado ha tenido un costo enorme para él, y que si no logra disciplinarse a sí mismo y ser más cuidadoso podría volver a ocurrir. Aún así, los viejos hábitos son difíciles de cambiar; fuma, toma, se entretiene con prostitutas, con frecuencia mata ferozmente sin motivo, e incluso golpea a Rin la primera vez que se encuentran. Por su parte, Rin quizás esté dispuesta a sacrificar demasiado con tal de cumplir una promesa hecha sin pensar. Ella busca vengar a sus padres muertos, pero se da cuenta de que mucha gente inocente sufrirá en el camino. Puede que sus enemigos sean malvados, pero tienen esposas, hijos, amigos; por cada uno de ellos que mate, alguien más sentirá exactamente lo que ella sintió. Su enemigo, Anotsu, parece no ser tan diferente a ella en sus motivaciones, ya que también siente que está obligado hacia su propia familia en su propósito de unir a todas las escuelas de Japón, y está dispuesto a hacerlo a cualquier precio.

Hay sutiles detalles que refuerzan el realismo de los personajes. Ninguno de ellos es salvado en el último minuto. Algunos mueren; otros sufren violaciones; los niños son dejados huérfanos y los responsables no siempre son los "malos". La mayoría son impredecibles y asumen riesgos que no siempre resultan bien. Algunos fallan miserablemente, sufren humillaciones, y deben resignarse a perder todo aquello que es preciado para ellos. Nada es seguro y nadie está seguro, y son las constantes amenazas de peligro que acechan a los personajes lo que mantiene el interés en la historia.



Dicen que la realidad suele superar a la ficción, pero en el caso de La Espada del Inmortal tengo de disentir. Sin ser uno de esos mangas donde hace falta devanarse los sesos para entender lo que está pasando, es una gema única. Es un mundo de blanco y negro habitado por gente en distintas tonalidades de gris, con historias de venganza, redención y engaño muy bien elaboradas. Aunque por momentos el manga pierde algo de ritmo, y da la impresión de que Samura está tratando de ganar tiempo, no pasa mucho antes de que vuelva a levantar vuelo.

MANJI LLEGA A LA TV

En Marzo se anunció el estreno de un animé basado en La Espada del Inmortal para mediados de Julio de este año, que contará con la animación de Bee Train (Madlax) y la dirección de Koichi Mashimo (.Hack, Noir). ¿Es ésta una buena noticia? Difícil decirlo. Quizás hubiera sido más conveniente esperar a que el manga finalice para comenzar con la animación, para evitar el "síndrome Rurouni Kenshin" y los temibles episodios de relleno. Pero lo más preocupante es la posibilidad de que tenga que ser fuertemente editado para ser emitido por TV –a menos, quizás, que se lo emita en horario nocturno. Como sea, para cuando leas estas líneas probablemente ya habremos tenido oportunidad de ver al menos el primer episodio y, con algo de suerte, el resultado habrá sido satisfactorio.

Desde Canadá nos llega este impresionante comic sobre el joven más alucinante de los últimos tiempos. Desempolvá tu Sega Megadrive, prendelo, y sumate a la fantástica odisea de Ramona Flowers y

SCOTT PILGRIM

por Greg Warrior



Corría el año 2004 y las grandes editoriales estadounidenses comenzaban a publicar más y más títulos, cada vez más pedorros, sin deparar en los fans y pensando sólo con el bolsillo. Pero entre tanta oscuridad, un rayito de sol asomaba: Scott Pilgrim's Precious Little Life (o algo así como La Pequeña y preciosa vida de Scott Pilgrim).

Nada de esto nunca hubiese sido posible si Oni Press, una pequeña editorial de comics independientes, no le hubiese otorgado la oportunidad en el año 2002 a Bryan Lee O'Malley de dibujar, entre otros, a una miniserie escrita por Jen van Meter, titulada Hopeless Savages: Ground Zero.

Tiempo después, en 2003, O'Malley publicaría su primera novela gráfica: Lost at Sea. Gracias a la aceptación de esta triste historia sobre una chica en busca de su alma, el autor comenzaría a publicar lo que planea ser una hexalogia que lo haría comenzar a figurar en el mapa de los "nuevos grandes" del comic independiente.

EL AUTOR

Bryan Lee O'Malley nació en 1979 en Canadá, y es un serio amante de los videojuegos, el indie rock, y por sobre todas las cosas, un nacionalismo y amor hacia su patria de tamaños ilimitados. Está casado con Hope Larson, otra autora del mismo medio pero que publica sólo en el país vecino.

Ampliamente influenciado por el manga, el estilo simplista de O'Malley cuenta con un entintado muy característico, de trazos gruesos, y caras redondas, ojos muy grandes, personajes bastante alargados, y un constante cuidado en detalles mínimos, como agregarle a todas las escenas algo que tenga que ver con la música, con Canadá o alguna frikeada del estilo.

Será gracias a Scott Pilgrim que Bryan comenzaría a juntar fama y prestigio en pala, lo que generó una reedición de Lost at Sea en 2005 con una portada alternativa (mucho mejor que la original). En el 2006 incursionará en Europa, con ediciones polacas y alemanas, pero lo más importante en este año, es que el éxito del tercer volúmen de la colección, Scott Pilgrim vs The World, sería el que lograría que O'Malley se llevase una nominación al mejor escritor/artista humorístico del año en los Premios Eisner (lo más parecido que hay en EEUU a los Premios Tezuka japoneses), que lamentablemente perdería a manos de Kyle Baker (para ese entonces, tri-campeón de esa categoría).

El éxito de esta serie es tan notorio que para 2009 está planeada la película "Scott Pilgrim vs The World", dirigida por Edgar Wright (el mismo que dirigió Hot Fuzz y Shaun of the Dead), y adaptada por Michael Bacall. Los elegidos para interpretar los roles protagónicos son Mary Elizabeth Winstead (la adorable hijita de John McClane en Duro de Matar 4) como Ramona (sabia decisión) y Michael Cera (el simpático boludon de Superbad y Juno) como Scott (no tan sabia decisión).



TRAVESIA A LA AVENTURA

Y ahora, a lo que nos compete, Scott Pilgrim el comic.

Como toda buena historieta, Scott Pilgrim arranca con nuestro protagonista en los laureles, en una posición en la que todos quisiéramos estar: 23 años, de novio con una chica oriental cinco años menos que él, no trabaja, toca el bajo en una banda de rock, juega video juegos todo el día y vive en un monoambiente digno de la madriguera de un topo, con su mejor amigo, Wallace, un homosexual que roba protagonismo por donde puede. Entonces, ¿cómo hay que hacer para lanzar una historia fantástica sobre un personaje que lo tiene todo, sin caer en el viejo truco de "dejémoslo sin nada"? Fácil: démosle tantas cosas que el personaje no sepa en qué estado se encuentra.

El titulo del primer volúmen (Scott Pilgrim's Precious Little Life) ya denota lo que he comentado anteriormente, y no tarda ni 5 páginas en enganchar al lector con lo que está sucediendo. Básicamente, todo este volúmen es una introducción a los distintos personajes (que por momentos parece más un manga que un comic, ya que no paran de aparecer personajes prácticamente idénticos), y un paneo general de la situación actual del protagonista, y del asombroso futuro que le espera a Scott. Las primeras páginas son la mera introducción de los Sex Bob-Omb, la banda frulera que tiene Scott, donde Stepehn Stills toca la guitarra, y Kim Pine la batería, y como toda buena banda, tienen su triste fanboy: Neil Nordegraf, al que originalmente apodan Neil Young. Además de todos estos particulares personajes, conocemos a Knives Chau, la actual novia de Scott, una chica oriental de tan sólo 17 años, a quien Pilgrim conoce de casualidad en el colectivo.

Todo es color de rosas, hasta que nuestro canadiense, en uno de sus sueños locos (que aparecen durante toda la colección como premoniciones del futuro, y tienen una explicación bastante "lógica"), conoce a una misteriosa chica con rollers y goggles, para luego más tarde en la biblioteca, ver que ella, realmente existía. Su nombre es Ramona, y poco y nada se sabe, excepto que acaba de terminar una relación con un muchacho de Nueva York y que cambia su look a cada rato. Instantáneamente Scott se obsesiona con ella, comienza a recolectar información, y la invita a salir. Cosas van, cosas vienen, y terminan juntos como pareja, sólo que para que esto pase, hay que sobrepasar una se-



UN MAR DE SENSACIONES

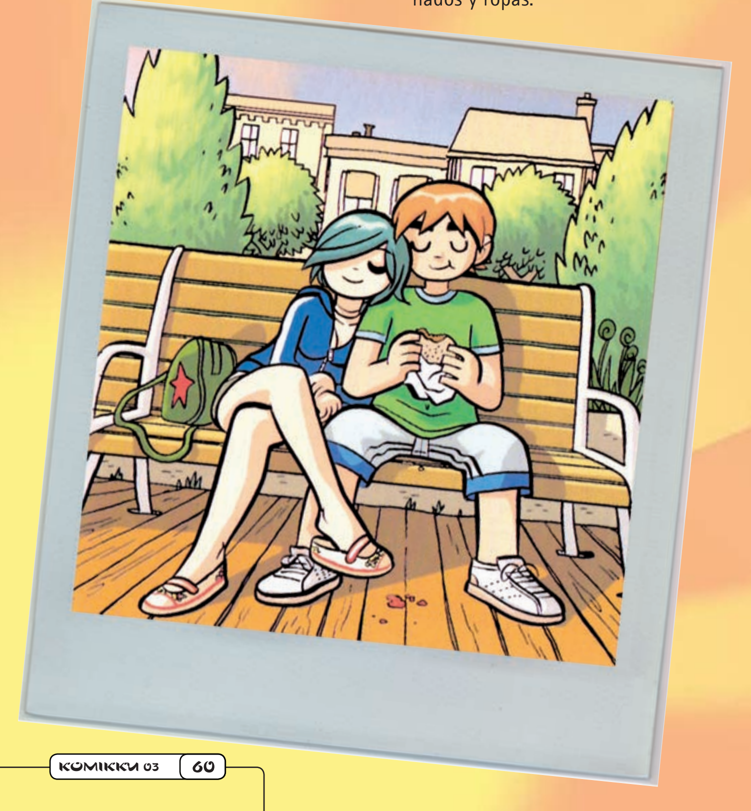
Lost at Sea es el primer trabajo publicado a gran escala realizado completamente por Bryan Lee O'Malley. Es un tomo autoconclusivo, que nos cuenta la historia de Raleigh, una chica que cree que un gato le robó su alma por culpa de su madre, sin contar que le acaban de romper el corazón. Es así como esta chica se embarca en un road trip con otros tres adolescentes, ella en busca de su identidad, ellos en busca de diversión, pero sin intención alguna, encontrará en ellos más que compañeros del secundario, y todo servirá como catarsis para cada uno.

Con una protagonista adolescente muy depresiva, el autor nos muestra que es capaz de manejar ambos polos de personalidad sin dificultad, y que en una historia que tiene que ser triste, siempre optará por dejarnos un sabor amargo, más si cuando lo leemos tenemos una edad cercana a la de la protagonista.

Con un dibujo muy diferente al que vemos en Scott Pilgrim, y una narrativa que nunca más se lo vio usar, esta novela grafica nos ofrece y motiva muchísimas conclusiones, y esconde metáforas prácticamente en cada página. Cada viñeta está diseñada y planeada para hacer de la obra un todo, al mejor estilo Naoki Urasawa. La cantidad de splash-pages que utiliza es algo anormal, pero todas y cada una de ellas están por algún motivo, para remarcar una escena del pasado, o para mostrar un momento actual.

Aclamada por autores del ámbito como Craig Thompson (autor de la super-extensa novela Blankets), Lost at Sea es impecable, sobre todo por ser la opera prima de un autor que no era conocido en el mercado, y que a través de estas 200 páginas prometía convertirse en un nuevo exponente del buen comic alternativo. Hoy, seis años más tarde, sabemos que viene cumpliendo su promesa al pie de la letra.

rie de eventos que nadie se imaginaría: Pilgrim debe vencer a los 7 ex-novios malvados de Ramona si quiere ser su novio. Estas peleas son una excelente simulación de un juego absurdo a puro vértigo y línea cinética, al mejor estilo Dragon Ball. Obviamente, el protagonista acepta, y a la vez se da cuenta de que también tiene que cortar con su actual novia para poder tener otra, alguien que para este momento ya estaba en otro plano de existencia. Todo esto mezclado con peleas absurdas, comentarios de índole gamer, y cosas tan freaks que no existe una página en la cual no dejes de sonreír.



Y así es como comienza la historia de Scott y Ramona, una pareja que derrite corazones y mata diabéticos con su dulzura, y a medida que pasen las páginas, más se desarrollará el amor entre ellos, y más subplots encontraremos que harán que las cosas no sean fáciles (entre ellas los benditos 7 exes, así es como Ramona les dice a sus ex), y le agregarán dramatismo y emoción constante a toda esta gran fábula.

Un pequeño detalle, es que todas las novelas comienzan con un splash-page (página doble) de Ramona caminando, en las que vemos la evolución estética del personaje, con sus diferentes peinados y ropas.

PEREGRINO PARA RATO

Además de las cuatro novelas ya publicadas y las dos por venir, Scott Pilgrim, por ser el producto más conocido de la editorial Oni, se ganó la tapa y la primera historia del especial editado para el Free Comic Book Day, cuyo objetivo es fomentar la lectura de historietas a través de este número gratuito. No es una historia que cambie o afecte en algo la vida de nuestro amado protagonista, pero son unas páginas graciosas, fieles al personaje, y la primera (y quizás última) vez que veremos a Scott en formato comic-book y no en tamaño manga.

Scott Pilgrim es la perfecta mezcla de aventuras, acción, ninjas, video juegos y amor. Escribir acerca de un personaje que es feliz prácticamente el 100% del tiempo es todo un reto. O'Malley se las ingenia para que no pares de divertirte nunca, excepto en esas partes que te rompen el alma de dolor y compasión, y solamente alguien que haya vivido en carne propia semejantes experiencias es capaz de transmitirlas con tanta intensidad.

Un detalle a no dejar pasar es la evolución del estilo de O'Malley. Poco a poco, este autor nos va demostrando que a pesar del estilo manga simplista que usa, el gran bache de tiempo que pasa entre tomo y tomo, repercute en una mejora gráfica del lápiz y las tintas: cambia expresiones, prueba cosas nuevas (como páginas a color en el tomo 4), y se mete más y más en cada personaje, a tal nivel de profundidad que ya deja de ser una historia simple sobre un chico canadiense, y pasa a convertirse en una relación lector/Scott, lo cual aumenta nuestra emoción y ansiedad a niveles insuperables por momentos. Hoy, Bryan Lee O'Malley está en el mejor momento de su carrera, y sin duda, sobran los motivos para esperar mucho más de este gran autor.

LA SAGA DE JU-ON
Un muerto en el placard

por Javier Hildebrandt

Ju-On: La maldición del que muere atrapado por una gran ira. Se recoge y lleva a cabo en los lugares en que esa persona vivió. Aquellos que la encuentran mueren y nace una nueva maldición.

No es inusual encontrar en el cine, y en el mundo del arte en general, artistas cuyas obras orbiten alrededor de una única cuestión particular, con distintos matices. Tampoco resulta extraño que un director realice remakes de sus propios filmes. Sin embargo, el caso de Takashi Shimizu sí es excepcional: se ha pasado gran parte de su carrera filmando, literalmente, la misma historia. Así se conforma la saga de películas de Ju-On, una de las más llamativas y populares del hoy alicaído subgénero conocido como "J-Horror".

La primera versión de Ju-On, filmada por Shimizu de manera independiente, data del año 2000. La historia es simple: un hombre asesina a su hijo y a su mujer, celoso de la relación que esta mantiene con un profesor de la escuela del chico. Preocupado por la ausencia del niño en el colegio, el maestro acude a la casa de su amante, sólo para encontrarse con el fantasma de la mujer y la maldición de Ju-On. Aterrado, el hombre muere de un infarto y se convierte, así, en un nuevo espectro. Al final, nuevos habitantes llegan a la casa, y tendrán que vérselas con estas criaturas del más allá y el siniestro conjuro que los condena. El film alcanzó un éxito tan notable, que ese mismo año Shimizu estrenó una corta secuela de 72 minutos, Ju-On 2, cuya primera media hora es un refrito de la película anterior.

Atraído por el suceso de este cuento de fantasmas, el productor Takashige Ichise le otorgó los fondos a Shimizu para que filme la tercera parte, Ju-On: The Grudge (2003), editada en DVD en nuestro país como Ju-On: El Grito. Esta historia, casi una remake de la primera, nos presenta a Rika (Megumi Okina), una asistente social que visita la casa de una desvalida anciana, para ayudarla. Allí se topará con los fantasmas de Kayako (Takako Fuji) y Toshio (Yuya Ozeki), quienes buscarán llevarse al más allá a la chica y a todo aquel que se contacte con la casa. Uno de los aciertos del director es romper con la linealidad de la trama y ofrecer una estructura coral que va hacia delante y hacia atrás en el tiempo, mientras muestra la relación que mantiene cada uno de los personajes con la maldición. De nuevo, la gran repercusión de la peli derivó en otra secuela, Ju-On: The Grudge 2, donde la maldición trasciende las fronteras de la casa y se expande por distintos lugares.

Con el desembarco en EEUU del "J-Horror", la remake hollywoodense de Ju-On no se hizo esperar. Con producción de GhostHouse Pictures (la compañía de Sam Raimi) y el propio Shimizu detrás de cámaras, en 2004 se estrenó The Grudge (conocida en Argentina como El Grito). Aquí, la asistente social es Karen Davies (Sarah Michelle Gellar), quien viaja a Japón para cumplir con su trabajo y escapar de los fantasmas. También son de la partida Bill Pullman, en el rol del maestro de Toshio, y Ted Raimi (hermano de Sam), como el jefe de Karen. Al igual que en su país de origen, el público respondió con entusiasmo, lo que llevó al mismo equipo a reunirse dos años después para The Grudge 2. Aquí entra en escena la hermana de Karen, Aubrey (Amber Tamblyn), que se traslada a la isla para buscar a su hermana, no sin antes enfrentarse –una vez más, y van...- a la fantasmal Kayako. A pesar de la saturación de este tipo de películas en el mercado de Hollywood, The Grudge 2 obtuvo un buen éxito de taquilla, y ya se anuncia una tercera parte para dentro de muy poco.

La carrera de Shimizu no se limita sólo a esta saga; también ha dirigido películas como Tomie: Re-Birth (2001), y Marebito (2004), ambas con historias sobrenaturales y muertos dando vueltas por ahí. Es claro que, a sus 34 años, el muchacho no cesará en buscar nuevas variantes para sus obsesiones: los fantasmas, la oscuridad y las morochas de pelo largo.



GLOSARIO CASTELLANO-NIPON

El manga y el animé tienen toda una terminología propia, que conviene manejar si uno pretende interiorizarse en estos temas.
Estas son las palabras más frecuentes.

OVA: Siglas de Original Video Animation, que denominan a los animés que no pasan por el cine ni por la TV.
Redikomi: Comics apuntados al público femenino adulto. También se los denomina Josei.
Seinen: Comics apuntados al público masculino joven (18-30).
Seiyuu: Actores que prestan sus voces a los personajes de los animés.
Sentai: Subgénero heroico donde los protagonistas suelen ser cinco integrantes de una unidad de combate con poderes y trajes temáticos, que a menudo se ensamblan para formar a un super-guerrero imbatible.
Shojo: Muchacha, chica, jovencita. Comics apuntados al público femenino adolescente.
Shonen: Muchacho, chico, jovencito. Comics apuntados al público masculino adolescente.
Shota-Con: Subgénero erótico donde abundan las escenas de sexo con niños varones.
Shukan: Semana, pero también publicación semanal.
Super-Deformed: Versiones humorísticas de los personajes más populares de los mangas de aventuras.
Tankoubon: Reedición en tomos de tapa blanda de las historietas más exitosas de las antologías.
Toba-e: Nombre que recibe el dibujo humorístico en general.
Tokusatsu: Efectos especiales. Género televisivo que trata de series de acción y superhéroes.
Yaoi: Subgénero de la historieta romántica, protagonizado exclusivamente por varones homosexuales.
Yuri: Subgénero de la historieta romántica, protagonizado exclusivamente por mujeres homosexuales.
Zasshi: Revista.





PATADAS VOLADORAS

por Ivana Alvis



Seguimos interiorizándonos en el fascinante mundo del Sumo, y llega la hora de centrarnos en los luchadores. El luchador de sumo, al cual se llama rikishi, es un individuo criado en casas de entrenamiento a las que se las denomina heya. Estos dormitorios están dirigidos cada uno por un oyakata que son viejos luchadores retirados, dedicados a entrenar a las nuevas generaciones.
Un detalle interesante es el shikona, el cambio de nombre. Cuando un joven se enrola para ser luchador, la casa a la cual se une suele cambiarle el nombre por uno que no posee relación con el verdadero. Comunmente, los muchachos no tienen mucha decisión sobre este nuevo apelativo el cual suele ser elegido por su maestro, o bien por la familia que lo apoya en su entrenamiento. De ahí que, a pesar de haber rikishi que no sean originalmente japoneses, al momento de la pelea se los presente con nombres nipones. Claros ejemplos son los casos de los dos actuales campeones: Asashoryu (que significa "dragón azul"), el cual es mongol y su nombre real es Dolgorsuren Dagvadorj (que se quede con el de "dragón azul"); y Hakuho ("fénix blanco") que se llama Munkhbat Davaajargal. De todas maneras, el jugador puede cambiar su nombre varias veces durante su carrera si así lo deseara, y hasta se ha convertido en una especie de moda actual el conservar el propio.
Los luchadores de sumo son alrededor de 550 rikishi y se encuentran divididos en 6 categorías en las cuales ninguno tiene el puesto asegurado. Esto significa que si el rikishi tiene muchas más victorias que derrotas ha de ser promovido y, en el caso de tener una muy mala racha y terminar con más derrotas que victorias, será degradado.
La división jerárquica es la siguiente:
Makikuchi: Compuesta por 42 luchadores, está es la división más alta del sumo profesional. Es aquí donde se encuentran los yokozuna, de los cuales hablaremos más adelante.
Juryo o Jumaime: Es el que le sigue al makikuchi. Son un total de 28 jugadores los cuales, a diferencia de



los 42 mejor posicionados, no reciben un salario mensual sino una pequeña cantidad de dinero. No es poco común que al final de torneo se los pueda ver luchar contra los makikuchi, y tampoco es algo de extrañar que, al lastimarse uno de los 42, se haga entrar al Juryo con más nivel como reemplazo.

Makushita: Esta tercer división solía ser la primera después de makikuchi hasta que fue creada la de Juryo. Con 120 luchadores, 60 pertenecientes al este y otros tantos al oeste, se diferencia de sus dos superiores por que sólo se les permite combatir 7 peleas por torneo. Es una de las divisiones más entretenidas debido a que no sólo se dice que es la puerta a convertirse en un profesional de alto nivel, sino también es la categoría donde se mezclan los luchadores jóvenes con los viejos que han caído del ranking.

Sandame: Con 200 luchadores en su haber, esta es la cuarta división. Es la considerada como el comienzo del ascenso para un luchador. Cuando éste logra llegar a esta división se le permite vestir mejor que cuando se encontraba en las inferiores. De todas maneras, sigue recibiendo una mensualidad en vez de un sueldo.



Jonidan: Esta quinta división se distingue por no tener límite en el número de luchadores. Tampoco gozan de sueldo, y no tienen derechos sobre el cómo vestir. Esto significa que no pueden utilizar sacos sobre sus yukatas (kimonos livianos de verano) y que están obligados a caminar siempre con getas (sandalias japonesas) aún en invierno. Para empeorar las cosas, estos chicos son los encargados de la mayoría de las tareas domésticas de las heya.

Jonokuchi: Es la división más baja. Todos los luchadores, a excepción de los que han tenido muy buenas carreras como amateur y han podido entrar directamente en makushita, tienen que empezar por aquí. Son entre 70 y 100 luchadores, una mezcla de jóvenes y viejos que debido a lastimaduras han caído de categoría.

Como ya se dijo, el rango más alto donde se puede encontrar un rikishi es el Makikuchi, dentro del cual existen los siguientes niveles:

Yokozuna: Es el gran campeón de los torneos de sumo. Para lograr este título, el rikishi debe ganar dos campeonatos de manera consecutiva. Es el puesto máximo que un luchador puede lograr y, por supuesto, el más difícil de llegar: sólo 1 de 1000 lo logra, y en la historia del deporte hay nada más que 69 yokozuna. Un chismecito: los últimos dos yokozuna han sido mongoles (Asashoryu y Hakuho). Está situación no agrada mucho al pueblo japonés en general, debido a que hace ya un tiempo no hay ningún campeón puramente nipón.

Ozeki: Para lograr llegar a este nivel el rikishi debe pertenecer al rango de sanyaku (compuesto por el sekiwake y el komusubi, explicados más abajo) y ganar un total de 33 peleas en tres torneos consecutivos. El número de ozeki varía entre tres y cinco.

Sekiwake y Komusubi: Esas dos categorías se encuentran dentro del sanyaku (que significa "los 3 mayores niveles"). Son las que le siguen a los ozeki, y suelen haber cuatro rikishi en total, dos para cada una.

Maegarisha: Es el grupo donde se encuentran el resto de los luchadores que no entran en las divisiones más altas. Son simplemente ordenados del 1 al 15, ó 16, según los resultados de la contiendas.

WEB@DAS

por Lucas Ferrero

http://gurofan.host.sk/ es la página de scans que siempre quisiste conocer. El género al que se aboca es el "ero-guro", que se trata de pornografía y hentai japonés que envuelve el uso de sangre, gore, desfiguraciones, mutilaciones, orina, enemas y demás asquerosidades. El término proviene de "gairaigo", a su vez derivado de la frase del idioma inglés "erotic grotesque", y es frecuentemente acortado a simplemente "guro".

En el sitio podemos encontrar muchos manga escaneados de autores de culto, como por ejemplo Suehiro Maruo, Shintaro Kago, Waita Uziga, Benkyo Tamaoki y Jun Hayami, entre otros. Si están estos autores, ya sabés que las palabras sadomasoquismo, coprofagia, necrofilia, sadismo y diversión están aseguradas.

Además de ofrecer obras de distintos autores, el sitio nos brinda ejemplos de las páginas de cada tomo que te podés bajar, para ver si te gusta el arte, o si te cabe el estilo de ese autor. Hay joyas fundamentales como "The Laughing Vampire" de Suehiro Maruo y "When all is said and done" de Shintaro Kago, que merecen ser vistas y bajadas.

El sitio se actualiza todo los meses y necesita de gente que quiera aportar scans o descubrir a nuevos autores para ser escaneados.



Hoy Comemos: TEMPURA

por Sebastián Frodo Ballesteros



Se supone que esta es una comida que antes comían los emperadores. Dice la leyenda que uno murió, ya que su dieta se basaba sólo en esta preparación.
El tempura es básicamente una fritura. Se realiza una masa compuesta por harina, agua, hielo y en algunos casos, almidón de maiz (maizena) o huevo. Sobre esta pasamos vegetales, mariscos, pescados o lo que se tenga a mano, cortados en porciones no demasiado grandes. Recordemos que muchas recetas orientales vienen de la necesidad y de lo que se tenía a mano.
En abundante aceite (cuanto más aceite pongas, menos va a quedar en la comida, tip gastronómico obvio) freímos los ingredientes y los presentamos con una salsa a base de diversos caldos y extractos de pescados, azúcar y otros ingredientes. O jugo de limón, si se complica conseguir todo lo anterior.
La cocina oriental siempre le da importancia a la presentación, es decir, a cómo se ve el plato. El tempura suele aprovechar lo simples que son sus ingredientes (sobre todo los vegetales y los hongos) para realizar cortes extraños, divertidos y llamativos.
Se sumerge el ingrediente en la masa preparada a veces por un lado y otras veces en su totalidad. Luego se lo fríe, en una temperatura media, ya que la fritura que está fría llena el producto de aceite y la que está muy caliente lo quema y arruina su sabor.
El chiste de este plato es encontrar la temperatura justa y saber cuánto tiempo freir, ya que los viejos maestros las sacaban sin aceite. En la actualidad, el cocinero que puede poner la fritura en el papel absorbente y casi no dejar manchas, es respetado como un verdadero capo del Tempura.
Plato económico, nacido de la lógica y la necesidad como tantos otros, un desafío para aprender a dominar la cocina y comer como un emperador. Eso sí: no todos los días. Quién sabe si la leyenda no era cierta...

OTRO MUNDO

por Andrés Accorsi



En una sociedad afectada hace milenios por la superpoblación, todo vale con tal de que haya menos gente. Tanto que en Japón, un país aparentemente tradicionalista y conservador, el aborto es legal desde... ¡1948!. Según cifras oficiales (que son siempre inferiores a las reales), en 1955 se alcanzó la cifra record de 1.170.143 abortos, mientras que las actuales rondan los 550.000 por año, siempre hablando de abortos legales, debidamente reportados.
Los anticonceptivos por vía oral (la píldora) no tienen buena inserción en la sociedad japonesa: los grupos conservadores presionan para que el gobierno no las difunda y sólo se las receta a mujeres con problemas menstruales. El método más popular a la hora de "cuidarse" es el preservativo, elegido por el 74% de los japoneses, mientras que apenas un 0,3 % de las parejas opta por el (mucho más confiable) método del diafragma.
En todos los hospitales, clínicas y maternidades, tanto públicas como privadas, las enfermeras (hokenfu) y parteras (josampu) brindan asesoramiento a las parejas que deciden no tener hijos, y están habilitadas (como si fueran farmacias) para vender forros y espermicidas. En conjunto, todas estas prácticas lograron que desde 1990 se mantenga un promedio de 1,81 hijos por matrimonio, o sea, un hijo entero y otro al que le falta una gamba...

LA LUZ DE ASIA

por Fabio Blanco

Sexy Amantes Samurai Adolescentes

Aventura de un lector en el Siglo XVII

Estamos en Japón y el año es 1687. No, no miren alrededor con esa cara de asombro, o nuestros respetables ciudadanos los confundirán con algún torpe e ignorante campesino. Nosotros, los mercaderes y artesanos, representamos a una nueva y próspera clase social. Tenemos dinero y lo hacemos valer, alimentando nuestro propio mundo, el "mundo flotante". Sí, sí, es cierto, el término proviene de un concepto budista, pero para nosotros significa solamente que la vida es efímera y hay que disfrutarla. ¿Acaso los mismos monjes no tienen sus amores con los samurai o pierden su castidad con bellos niños? Ese es el espíritu del mundo flotante, donde uno se codea con prostitutas, tahúres e idolatrados actores de Kabuki. Aquí es donde todos podemos encontrar el amor verdadero y no en casa con nuestras esposas.

Es 1687 y acaba de aparecer uno de los mejores ejemplos de la literatura de nuestro mundo: **"El Espejo de Amor entre los Hombres"** *(Nanshoku ôkagami)* del gran Ihara Saikaku. Son cuarenta relatos destinados a sostener con gracia y desparpajo que no hay mejor amor que el que nace entre un adulto y un adolescente. Saikaku incluso reinventa la mitología del Japón y dice que el dios Susa No Wo desposó a la princesa Inada sólo porque ya estaba viejo para perseguir a los muchachitos. "Desde entonces se oyen en el mundo los bebés llorones. Aparecen las comadronas y alcahuetas, los padres sufren por la obligación de dotes para sus hijas. ¿Por qué, si no existe un modo de goce más elegante que el amor entre hombres, permanece la gente hoy en día ajena a esos placeres?"

Tu nombre en clave es Wakashu

Los primeros 20 cuentos del *Nanshoku ôkagami* describen casos de amor ideal entre los samurai y sus jóvenes amantes, a los que se denomina wakashu. La devota relación sexual de estos hacia un guerrero samurai dura hasta que cumplen la mayoría de edad (a los 19 años) y son entonces ellos quienes pueden amar a un adolescente. De todos modos, Saikaku da (no sin un dejo de burla) ejemplos de amor entre hombres que perduran en la vejez. En una de las historias se enamoran el wakashu de un daimio y un samurai sin amo y son arresta-



dos, pero cuando solicitan la muerte no se les concede, sino que el adolescente es tonsurado para acceder a la mayoría de edad antes de tiempo y el samurai, enviado a un monasterio budista. En otra, dos jovencitos de 10 años que juegan los roles del "adulto" y el "wakashu" tientan a un ermitaño que goza con ellos para luego huir avergonzado. Saikaku se ríe de esa vergüenza.

Ídolos juveniles

Por encima de toda época, la cultura de Japón siempre termina por parecerse a sí misma: en la segunda parte del libro se describe la adoración que tienen los conocedores del amor adolescente por los jóvenes actores de Kabuki, la cual se parece mucho a la de los fans de cualquier ídolo del J-Pop. Incluso se confeccionan grandes retratos a la manera de posters. Pero para sobrevivir, un actor debe prostituirse para beneplácito de sus admiradores y de los empresarios. Uno de ellos se entrega al ronin (samurai sin amo) que mata al espectador pendenciero que lo ofendió. Un divertido episodio describe la aventura de otro actor, invitado a un serrallo de mujeres desesperadas, donde finalmente será el señor del castillo el que se beneficie sexualmente de la presencia del joven. "Como debe ser" parece decir el autor.

El Gran Espejo de Amor entre los Hombres, de Ihara Saikaku. Interzona Editora, 2003. Buenos Aires, Argentina.



ANIMETAL

por Pablo Degrandi



En el año 1996 surge dentro del circuito de eventos de animé clásico una banda de tipos maquillados onda Shock Rock grasa de fines de los '70 (tipo Kiss, bah).

Pero resulta que este grupo de señores rockeaban de lo lindo, y presentaban versiones de openings, endings de animés clásicos y de series tokusatsu. Lo innovador era que el sonido zarpaba en metalero, e incluso utilizaba para varios temas bases de Metallica, Deep Purple, o Black Sabbath. El más destacado del grupo siempre fue el vocalista Eizo Sakamoto, quien ya gozaba de prestigio en la movida metalera de Japón, principalmente por ser uno de los miembros fundadores de la banda Anthem, formada en 1980.

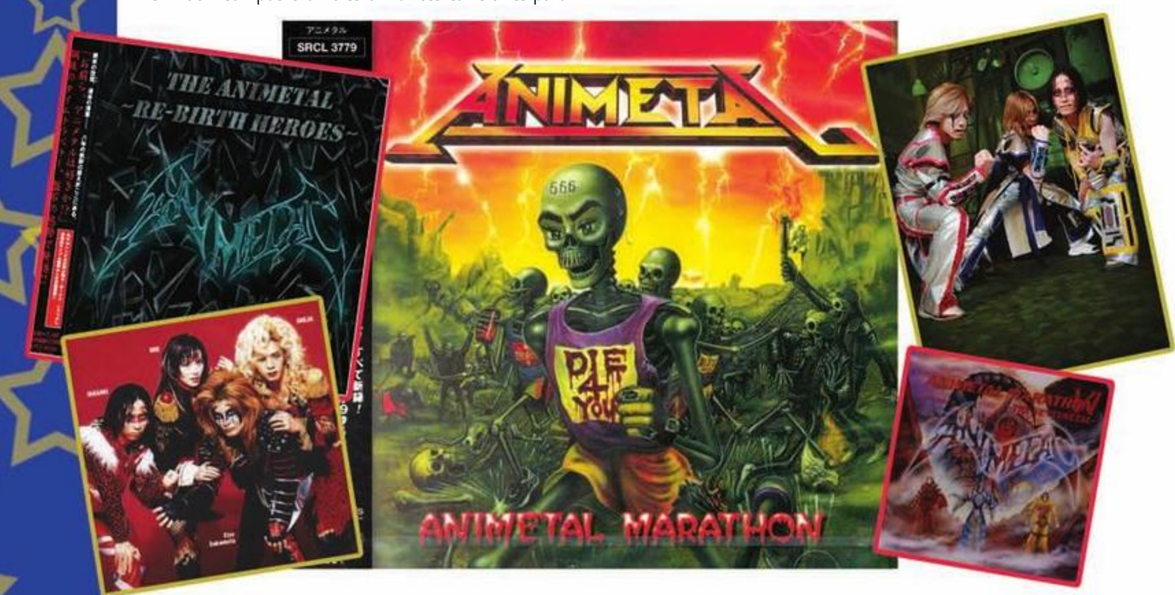
Por supuesto que Animetal también contaba con una voz femenina, Mie (Mitsuyo Remoto), también conocida como Animetal Lady, en referencia a su nombre artístico original, Pink Lady (a su vez nombre del grupo que encabezaba).

Sus discos más recordados son los clásicos Marathon, de los que salieron siete volúmenes con Eizo como voz líder y dos con Mie. En esos discos, al mejor estilo "enganchados", la banda realiza un repaso de openings y endings o canciones especiales. Algunos Marathons incluyen tanto animé como tokusatsu, y también están los temáticos dedicados a un sólo género. Si logran hacerse con el Animetal Lady Marathon II, atenti,que cuenta con Marty Friedman en las guitarras. Los discos con voz femenina son zarpadísimos, y si salieron dos en lugar de siete, se debe más que nada a la popularidad del cantante, pero el nivel de Mie es suficiente como para hacer una gran pareja escénica con Eizo. Las versiones de Heidi, Candy Candy, Cutey Honey, o Sailor Moon son remarcables, junto con canciones de animés que acá jamás los conoció ni el loro pero igual son una masa.

Los Animetal no sólo se dedicaron a hacer covers: en 1997 compusieron tres brillantes canciones para la película de cine de Rurouni Kenshin: Ishin Shishi he no Requiem. Los tres temas fueron lanzados por separado como singles para promocionar la peli. The Jûppon Gatana y Shukuteki Kenzan son dos temas de aproximadamente 8 minutos cada uno, de carácter enteramente metaleros, con varios cortes y cambios de ritmo que hacen parecer varios temas cortos dentro de cada uno. La sorpresa fue Towa no Mirai (Hacia el futuro), un lentazo y tema de cierre de la peli de Kenshin.

En 2006, para celebrar los diez años en escena, lanzan el recopilatorio "Decade of Bravehearts", donde interpretan quince canciones clásicas, que a diferencia de los Marathons, brillan de forma completa. Hay versiones increíbles de Galaxy Express 999 ó Ai wo Torimodose (YOU WA SHOCK!); están también Cha-la Head Cha-la, Pegasus Fantasy, el opening de la Rosa de Versalles, y una versión speed metal del tema de Tenku no shiro Laputa que te caés de culo.

Luego de tantos discos y DVDs, Animetal se bajó del escenario por última vez en 2006, y cada miembro siguió su camino por separado. Sin embargo, recientes declaraciones de Eizo Sakamoto indican que Animetal no ha muerto y editarían un nuevo disco en 2009.




DARIAS MAS DE LA MITAD
DE TU VIDA...
POR TODO LO QUE ESTA EN
WWW.CAMELOT-COMICS.COM.AR
Camelot
comics store